

PACK PARA PC DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

ACCIÓN TÁCTICA Y ESPÍAS PARA GANAR LA GUERRA



LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES



micromanía

Nº 281 NOVIEMBRE
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Juegos de supervivencia

¡PONTE A PRUEBA CON LOS DESAFÍOS MÁS EXTREMOS!

REPORTAJE

Devil May Cry 5

DESCUBRE LA ACCIÓN MÁS INFERNAL DE 2019

Número 281
AÑO XXXIV
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00281

REPORTAJE

Metro Exodus

EL APOCALIPSIS MUTANTE VIAJA HACIA EL ESTE



Fallout 76

Lucha, coopera... ¡sobrevive!

PREVIEWS

BATTLEFIELD V
CALL OF CTHULHU



REVIEWS

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
LIFE IS STRANGE 2: ROADS

REVIEW

Call of Duty Black Ops IIII

¡LA GUERRA MASIVA YA HA ESTALLADO EN TU PC!

HARDWARE

¡Llega la 9ª generación!

ASÍ SON LAS NUEVAS CPU DE INTEL Y LAS PLACAS BASE Z390

SOBREVIVIR AL PC



Francisco Delgado
Director

El eterno dilema del jugador de PC siempre está en el hardware. La constante evolución tecnológica –cada vez más vertiginosa– de componentes y periféricos nos hace estar en un estado de tensión continua mientras revisamos anuncios, lanzamientos y avances. Este año, quién sabe si con la campaña navideña en ciernes o por pura carrera competitiva entre los distintos fabricantes, nos hemos encontrado casi simultáneamente con una nueva generación gráfica de Nvidia y otra de procesadores Intel. Pero, además, cuando leas esto es muy posible que se hayan anunciado ya otras tantas por parte de AMD con Vega 2 y Ryzen. ¿Es posible sobrevivir a esta constante avalancha de novedades tecnológicas sin arruinarse? Bueno, eso depende, ante todo, del presupuesto de cada cual. Y también de las verdaderas necesidades que cada jugador tenga en un momento dado. Ya sabes, a veces es mejor estar a la penúltima que en un sinvivir perpetuo. En todo caso, si hay un formato que sepa de supervivencia, es el PC. Tantas veces considerado muerto y enterrado para la industria del videojuego, cuando por su propia esencia es, justamente, el superviviente perfecto. Pero no solo de supervivencia en hardware sabemos los jugadores de PC. Y es que este mes, como en una de esas tormentas perfectas, parece que se han juntado un puñado de títulos de máxima actualidad ambientados en estos universos. De «Fallout 76» a «Metro Exodus». Algunos los hemos seleccionado en un reportaje especial, para disfrutarlos sin límite. Otros están por llegar. Pero, en todo caso, sobrevivir para el PC es algo que no ha de asombrarnos tanto. Estamos, quizá, mal acostumbrados. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Ya está aquí la nueva generación de procesadores Intel Core y nuestro experto revisa sus principales modelos y características, así como un vistazo a las nuevas placas base con el chipset Z390. **Pág. 52**



Álvaro García
El director de comunicación para España de Intel nos habla de los desafíos que se afrontan desde una compañía como el gigante informático para elevar la experiencia del juego en PC a los usuarios actuales. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

20 FALLOUT 76
El yermo se abre a múltiples jugadores con la primera experiencia en la saga para compartir con tus amigos.



52 LLEGA LA NOVENA GENERACIÓN DE PROCESADORES INTEL
Llegan los nuevos procesadores para gaming que llevarán la potencia de tu PC a niveles nunca vistos.

micromanía te regala

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

64 ¡VIVE LA EMOCIÓN DEL ESPIONAJE BÉLICO!

Descubre una nueva perspectiva de la acción táctica con dos juegazos que te meterán en la piel de un espía soviético. ¡Genial!



72 CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Ya está aquí el primer «Black Ops» que apuesta a lo grande por la acción mutijugador, y adopta los modos más en boga en la actualidad.



24 BATTLEFIELD V

A menos de un mes de la vuelta al frente, revisamos lo que nos espera en el nuevo «Battlefield», de regreso a la 2ª Guerra Mundial.



94 DEVIL MAY CRY 5

A principios de 2019 volverá una de las sagas más legendarias de Capcom, para desatar toda la furia del infierno en nuestros PC.



16 METRO EXODUS

Ha llegado la hora de dejar atrás las ruinas de Moscú y los túneles del Metro. Prepárate para acompañar a Artyom en el éxodo al Este.

ÍNDICE POR JUEGOS

JUST CAUSE 4

¡Rico contra todo y contra todos!

■ **ACCIÓN** ■ **4 DE DICIEMBRE DE 2018** ■ **AVALANCHE STUDIOS**

Ser un agente especial de la CIA cansa. Y hasta Rico Rodríguez ha dado un vuelco a su vida de acción y aventura, siendo ahora considerado un rebelde, un renegado. Pero al dejar la agencia Rico ha decidio indagar en su propia historia y descubrir la verdad sobre la muerte de su padre, lo que le ha llevado hasta Solís, una isla sudamericana en la que puede encontrar pistas sobre el asunto. Lo malo es que Solís es el hogar de Gabriela Morales, y es la jefa de la Mano Negra, el ejército privado más grande, peligroso y mejor pertrechado del mundo. Y todo parece estar relacionado de algún modo, lo que incluye la climatología extrema de la isla.



¿CUÁL ES LA VERDAD TRAS EL CLIMA DE SOLIS? La isla estará constantemente azotada por tormentas tropicales y tornados. Y hay una razón...



DESCUBRE QUÉ FUE DEL PADRE DE RICO. En Solís, además de disfrutar de la acción más desenfrenada marca de la casa, Rico descubrirá parte de su pasado.





¡PONTE TU TRAJE CON ALAS Y LÁNZATE A LA ACCIÓN EN SOLÍS! La nueva entrega de «Just Cause» llegará en algo más de un mes y nos descubrirá varios misterios relacionados con la vida de Rico.



¡SOLÍS ES EL MUNDO MÁS GRANDE DE TODA LA SAGA! La isla de Solís, el nuevo escenario de la aventura, tendrá nada menos que 1024 km cuadrados que podremos explorar con total libertad.

¡LA MANO NEGRA TIENE RECURSOS CASI ILIMITADOS! El ejército al mando de la peligrosa Gabriela Morales es el mejor equipado, más grande y con más medios del planeta. ¡Y Rico se enfrentará a ellos en una misión suicida! Ahora que es un agente rebelde, no cuenta con más apoyos que su equipo y habilidades.



TUS JUEGOS CON DRM NO SON TUYOS

Las cosas empiezan a asimilarse en cuanto a los contenidos digitales online. Porque requieran Internet para funcionar o, sencillamente, porque al pagar por ellos aceptamos un contrato. Uno que, si leemos la letra pequeña, se puede considerar de alquiler. Sí, tan solo pagamos por el derecho al uso, aunque esto ya no debería sorprendernos a estas alturas de juego.

Los servicios se han convertido en la prioridad de muchas compañías. Se acabó la idea de vender algo material, porque supone un gasto enorme antes, durante y después del lanzamiento. Por ejemplo, con las consolas, donde empresas como Microsoft, Nintendo o Sony invierten cientos de millones de dólares años antes de que la primera unidad llegue a las tiendas. Además, el transporte, almacenamiento, soporte técnico y todo lo que no vemos se lleva un dineral cada mes. Una inversión que cuesta años recuperar.

Como medida, parece que ofrecer servicios se ha convertido en la panacea. En lugar de vender un hardware, lo mejor es alquilarlo. Incluso, dejar las máquinas a terceros. Con cuotas mensuales, todo resultaría más fácil. Para el cliente, porque evita una inversión inicial que puede dedicar a contenidos. Pero, para el proveedor, es una forma perfecta de cubrir gastos regulares. También, de saber cuánto habrá en caja a finales de mes, cuando toca pagar al personal.

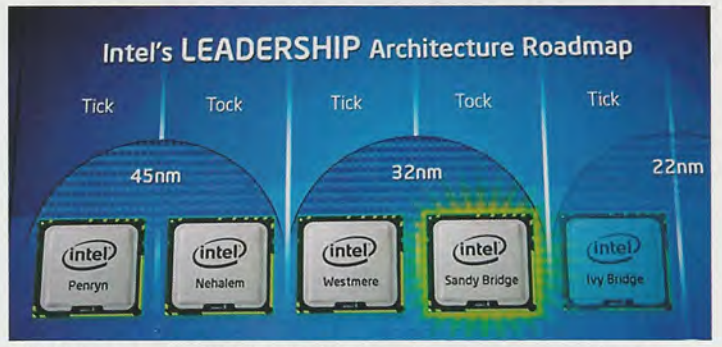
Tu hardware tampoco es tuyo

Al comprar un PC, o sus componentes, sabemos lo que adquirimos. Aunque con obsolescencia programada. Porque nos será útil mientras el fabricante ofrezca controladores y el software funcione. Un ejemplo en este sentido es «Assassin's Creed Odyssey». El título de Ubisoft no funciona con procesadores que carezcan de instrucciones AVX, propias de los Intel Core de segunda o posterior generaciones. Es decir, salvo parche posterior, usuarios con un PC comprado en 2011 pueden quedarse sin jugar.

Peor aún es el caso de las videoconsolas, donde aceptamos unas condiciones en el momento de empezar a usarlas. La premisa es que, en cuanto conectamos a Internet, decimos que sí a las normas y es la única manera de usarlas. El fabricante no nos vende un producto, sino el derecho a usarlo bajo sus condiciones. Cualquier modificación o uso no aprobado nos hace perder la licencia y el soporte oficial.

Las licencias, son las licencias

En el mundo de la música y, sobre todo el de las películas, vemos una situación comprometida. Los derechos para la comercia-



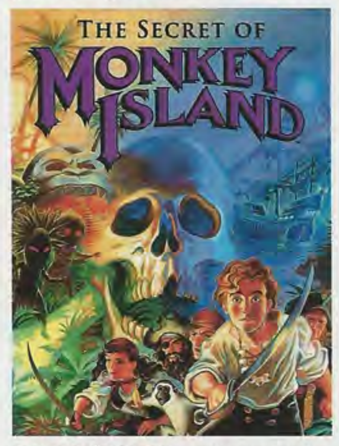
LOS INTEL SANDY BRIDGE DE 2011 fueron los primeros procesadores en soportar instrucciones VMX para cálculo vectorial, las que necesita «Assassin's Creed Odyssey» para arrancar.

3.000 **JUEGOS, AL MENOS, PROMETE MICROSOFT EN SU SERVICIO PROJECT XCLOUD,** que promete streaming en todo tipo de dispositivos. Desde móviles, tablets u ordenadores a televisores y con solo conectar un mando de consola a estos.

lización y reproducción se firman de forma local. Es decir, no porque una serie se pueda ver en Netflix Estados Unidos podremos hacerlo en España. Los acuerdos firmados condicionan la disponibilidad y esta siempre tiene una fecha de finalización.

Cada mes vemos que unas películas o episodios dejan de estar disponibles en cualquier servicio de streaming. Lo mismo pasa en los de juegos, tanto en tiendas como Steam y Windows Store como en servicios a la carta como Xbox Game Pass. Lo curioso es que, quien gestiona el servicio, no tiene por qué ser responsable directo, ya sea Valve o Microsoft.

«Forza Horizon 2» es un producto de la casa, pero ya no está disponible en Xbox One. El motivo no es otro que la caducidad de los derechos sobre las canciones que incluye. La edición para Xbox 360 fue desarrollada por otra compañía y su situación es diferente. Hasta este punto llega la situación con los contenidos que compramos hoy en día. Si funcionan con solo meter el disco en el ordenador, sin necesidad de Internet, los podremos jugar mientras tengamos un hardware compatible. En caso de necesitar conexión, la incertidumbre nos atacará cada cierto tiempo.



HACE DÉCADAS, perder un par de discos de cartón con claves de inicio era lo que nos podía impedir jugar para siempre a un juego.



EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS PAGAMOS POR EL USO DE ESTAS, no por ellas. Mientras, el hardware de PC nos durará mientras los drivers y juegos funcionen.

Ni siquiera hablamos de que dejen de funcionar los servidores de un MMO. Las cosas pasan por decisiones comerciales de lo más obvias. Como que el juego de baloncesto de este año venderá menos si aún funciona el anterior al 100%. No hay más que desconectar funciones del viejo para que miremos con deseo el nuevo lanzamiento.

Quejas fútiles

Hay poco o nada que hacer. Como mucho, podemos hacer acopio de juegos "desconectados" para los tiempos que llegarán. Pero tampoco es cuestión de perder el hilo de la realidad. Con estructuras cada vez más potentes, que pueden quitarnos la necesidad de tener un PC a la última. De esto se ocuparán los servicios de juegos por streaming. Porque podrán ofrecer diferentes calidades, según lo que paguemos.

El DRM, la gestión de derechos para contenidos digitales es lo que gobierna todo. Adquirimos el derecho a usar un producto, no a poseerlo. Es todo un cambio en la mentalidad de muchas personas, que hacen acopio de lo material sin pensar lo mucho que ocupa. Aunque, quizá, lo grave es ver que colecciones digitales se hacen más pequeñas con el tiempo, si no alimentamos el deseo de que crezca la lista de títulos.

Medidas legales, normas de uso que inviten al uso, tecnología que mejore la experiencia y un modelo de negocio que funcione pueden ser las bases de cara al futuro. Mientras esto llega, tendremos que confiar y elegir con la lección aprendida. Que, en cualquier momento, nuestros juegos pueden dejar de serlo, para siempre.

> "El DRM, la gestión digital de derechos, es lo que gobierna todo el contenido en la industria"

APPLE NO BORRA TUS CONTENIDOS

Uno de los motivos por los que ha habido revuelo en cuanto a derechos digitales está relacionado con Apple. Porque un usuario de iTunes, Anders G. da Silva, compró películas cuando vivía en Australia. Al mudarse a Canadá, descubrió que ninguna de ellas estaba disponible. Esto, a pesar de haber pagado por ellas incluso más que si las hubiera adquirido en formato físico.

La realidad es que, al borrar los contenidos del disco duro o caducar en este, no se pueden volver a descargar películas, libros o videojuegos adquiridos en una zona distinta a la autorizada. Leer los términos de un servicio puede ayudar a comprender la situación. Pero esto que sucede con iTunes no es un caso aislado. En realidad, lo vemos en todas partes. Incluso con juegos que carecen de DRM o gestión de derechos digitales. Porque, si perdemos la copia local, quizá no haya forma de volver a conseguirlos de manera legal y sin pasar otra vez por caja.



TIENDAS CON PRODUCTOS SIN GESTIÓN DE DERECHOS o limitaciones de uso también pueden perder catálogo, con lo que conviene guardar bien nuestras "copias" compradas, para siempre.

XBOX GAME PASS



¿CUÁNTO TIEMPO HA DE ESTAR DISPONIBLE UN JUEGO en un servicio online para que sintamos que es nuestro?

De momento, si solo tenemos un PC es difícil verle las ventajas a Xbox Game Pass. Aunque, con títulos como «Forza Horizon 4», «Sea of Thieves» y «State of Decay 2» en su catálogo nos despierta el gusanillo. Por eso de pagar entre seis y 10 euros al mes por una colección de juegos. Una que con Xbox One puede pasar de 150. Pero que pierde contenidos a razón de unas dos docenas al mes. Bueno, para ser sinceros, gana en catálogo. Porque los títulos que salen son sustituidos y el número real crece. Pero más que un repositorio, quizá de la sensación de que pagamos por jugar a demos de juegos. Unos que podemos terminarnos y jugar completamente las veces que queramos. Que incluyen hasta MMOs como «The Elder Scrolls Online». Pero que no dejan de mantener la tensión sobre el "cuándo dejará de estar disponible". En el caso de «Maldita Castilla», por ejemplo, seguro que a muchos les han quedado pendientes muchas horas. Aquí, la solución, pasa por comprar el juego con descuento cuando abandona Game Pass. Pero, claro, también de forma temporal.

NOVEDADES DE NOVIEMBRE

¡Queda lo justo para terminar el año!

Es uno de los meses más interesantes en lanzamientos. Desde principio de mes tenemos estrategia futbolera con el mánager que no podía faltar a la cita. Seguimos con el retorno de Larry, el ligón que no pillaba más que problemas. La cosa se calienta con productos como «11-11 Memories Retold». Las sagas famosas no faltan, con «Hitman 2», «Fallout 76», «Battlefield V» o «Darksiders III». Noviembre es también de los meses más variados de este año.

NOVIEMBRE 2018: LANZAMIENTOS



01 **The Quiet Man** mezcla actores reales con mucho croma para meternos en una historia a lo serie de TV.

02 **Football Manager 2019** tampoco falta a la cita este año, dispuesto a sacar nuestro entrenador interior.

06 **Monster Boy and the Cursed Kingdom** intenta mantener el espíritu de los juegos de plataformas.

07 **Leisure Suit Larry - Wet Dreams Don't Dry** tampoco se quería perder esta recta final de año.



07 **Steel Rats** ofrece una experiencia sobre ruedas con enemigos que no dejan de salir y atacar.





09 **11-11: Memories Retold** nos hace pensar en lo mítico de los estudios Aardman Animation.



13 **Hitman 2** viene hasta con un modo online que nos reta con el fantasma de otro jugador a batir.

14 **Fallout 76** apuesta por el online, aunque podamos jugar al estilo clásico. Eso sí, siempre conectados.

15 **Underworld Ascendant** recuerda que Lord British es responsable de mucho de lo que hacemos ahora.



16 **Los Sims 4:** ¡Rumbo a la fama! podría ser parte de cualquier reality sobre aprendices de famosos.



20 **Battlefield V** nos asalta tras un retraso que puede haber servido para depurar modos, incluido Battle Royale.

20 **Farming Simulator 19** nos coloca en los campos para que los atraviesen las ruedas de nuestro tractor.



27 **Darksiders III** se pone como tercero en la lista, con los Cuatro Jinetes del Apocalipsis.



28 **Artifact** llega de la mano de Valve, que quiere sacar adelante su propio juego de cartas de «Dota 2».



30 **Ride 3** suma potencia en sus carreras, que no entienden de limitaciones de otras categorías.

EVENTOS A SEGUIR



BLIZZCON, del 2 a 4 de noviembre en Los Ángeles, California, alberga las novedades de Blizzard, cosplayers y campeonatos de eSports. *blizzcon.com*





LoL 2018 World Championship, el 3 de noviembre, termina en Incheon, Corea del Sur con la última gran cita del año para el título de Riot. *lolesports.com*



Barcelona Games World, del 29 de noviembre al 2 de diciembre en Barcelona, reúne los productos que podremos regalar pocas semanas después en las fechas de Navidad. *barcelonagamesworld.com*



PAX UNPLUGGED 2018, el 30 de noviembre en Philadelphia, EEUU, sigue con la línea que marca el desarrollo de videojuegos con eventos más internacionales. *unplugged.paxsite.com*

PRÓXIMAMENTE...

4º TRIMESTRE DE 2018

VRX 2018

■ **6 de diciembre** ■ **San Francisco, EEUU** ■ *events.vr-intelligence.com/vrx*

La RV y Aumentada tienen en este evento un referente que llega a su cuarta celebración anual.

PSYCHONAUTS 2

■ **13 de diciembre** ■ **Double Fine** ■ *doublefine.com*

La segunda parte de uno de los títulos más queridos de Double Fine se abrirá camino para final de año.

CES 2019

■ **8 a 12 de enero** ■ **Las Vegas, EEUU** ■ *ces.tech*

La feria de la electrónica más famosa, que quizá ya no sea la más grande, pero sí reúne a los sectores que más influyen en lo que compramos el resto del año.

ONIMUSHA: WARLORDS

■ **15 de enero 2019** ■ **Capcom** ■ *capcom.com*

El guerrero de los juegos míticos de Capcom tiene una misión a principios de 2019, de cara a recuperar una saga muy amada por sus seguidores.

KINGDOM HEARTS III

■ **25 de enero 2019** ■ **Square-Enix / Disney** ■ *square-enix.com*

El año empezará fuerte para los aficionados a esta serie que da el salto a ordenadores.

RESIDENT EVIL 2

■ **25 de enero 2019** ■ **Square-Enix / Disney** ■ *capcom.com*

En Capcom han elegido el principio de año para relanzar uno de sus productos estrella.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

CRACKDOWN 3

■ **2019** ■ **Microsoft Studios** ■ *crackdown.com*

Lo esperamos para antes de verano, al menos en forma de beta multijugador, para evolucionar con la nube a partir de su lanzamiento el año próximo.

AMD VEGA 2

■ **2019** ■ **AMD** ■ *amd.com*

Ahora que conocemos la generación actual de chips y tarjetas de NVIDIA, nos falta saber si AMD ofrecerá productos competitivos para jugar en la gama alta.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

■ **22 de marzo 2019** ■ **Activision** ■ *sekirothegame.com*

Queremos pensar que no se retrasará, porque nos ha encantado lo que hemos visto de este título.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



AL DIABLO CON NETFLIX

Blizzard se relaciona de forma muy cercana con Hollywood, no solo para tener su arena en Burbank, sino con una serie de «Diablo» para Netflix.
netflix.com

MACHINE LEARNING EN JUEGOS

Windows 10 llega en octubre con una actualización que añade Machine Learning a las opciones de DirectX 12, de cara a su uso también en juegos.
microsoft.com

TEMPLADO



ANÁLISIS DE DATOS EN OVERWATCH

Blizzard ha quitado de su lista de servicios legales las herramientas de análisis de datos de «Overwatch» no autorizados previamente.
blizzard.com

JUEGOS DE WINDOWS EN LINUX

Steam Play permite jugar a títulos de Windows en Linux gracias a la tecnología Proton, a costa de un rendimiento inferior al original.
steampowered.com

FRÍO



OTRO FINAL PARA LARA CROFT

Eidos incluyó un final diferente en la versión inicial de «Shadow of the Tomb Raider», a la que accedieron los primeros analistas.
tombraider.
square-enix-games.com

ATAQUE A FINAL FANTASY XIV

Los servidores europeos, japoneses y norteamericanos de «Final Fantasy XIV» se han visto afectados por varios ataques en octubre.
finalfantasyxiv.com

POR FIN LLEGÓ LA HORA DE DESCONECTAR

La RV doméstica está cada vez más extendida, pero sigue sin ser un formato que se pueda considerar masivo. Pero puede que todo esté a punto de cambiar.



Paco Delgado
Director de Micromanía

Cuando el pasado 26 de septiembre Mark Zuckerberg se subió al escenario de la Oculus Connect 5 para un anuncio importante –según se había comunicado–, la mayoría de asistentes y espectadores del evento esperaban que Oculus Rift 2 se presentara oficialmente. Pero la novedad, aunque se trataba de un nuevo hardware, no era el sucesor de Rift. La presentación de Oculus Quest, un visor RV a medio camino entre el atractivo, pero muy limitado Oculus Go, y el para muchos aún deseado Rift, lanzaba la propuesta de un sistema RV autónomo, pero no de una potencia similar a Rift, aunque –lo más importante– inalámbrico y dotado de mandos completos y con libertad total de movimiento.

Para muchos, la existencia de Oculus Quest no dejará de ser más de lo mismo, incluso quedándose algo por detrás de lo esperado. Sin embargo, creo que es justo lo contrario y que, por fin, la RV doméstica se está moviendo en la dirección adecuada para extenderse como un formato masivo.

La libertad es clave

Más allá de la potencia del hardware –que es fundamental para una buena experiencia, es cierto–, algo que siempre me ha parecido clave para que la RV se extienda eran la libertad del jugador y la barrera del precio. Montarte o comprar un equipo gaming de gama alta ya es un esfuerzo económico enorme. Si encima apuestas por hacerte con un visor RV, todos sabemos que hay que preparar un extra que no es pequeño, precisamente. Y, además, disponer de un espacio considerable, liar un maremagnum de cables de narices y, lógicamente, quedarte "atado" al PC de forma física con mucho cuidado al moverte –si no sufres de cinetosis, que esa es otra– para no provocar tirones, ni tropezarte con todo lo que haya alrededor. Un espectáculo, pero no en el buen sentido.

Por eso, aunque Quest no sea, quizá, la panacea en cuanto a potencia, creo que va en la buena dirección como concepto. Un sistema de RV autónomo, ligero e inalámbrico, y a un precio muy ajustado –hay patinetes eléctricos que cuestan bastante más–, puede hacer que muchos jugadores se animen a probar lo que, hasta ahora, se presentaba como un pequeño ogro que echaba para atrás por todas las razones vistas antes.

No sé, claro, si el formato triunfará o no, pero desde luego Oculus tiene en sus manos todo lo necesario para conseguirlo: el concepto, el dinero, la comunicación y la capacidad para mover a los desarrolladores a implicarse. Y, además, es muy probable que anime a la competencia a lanzarse a la carrera de crear hardware nuevo que apueste por mayor potencia, calidad y a mejor precio.

¿Y el software?

Siempre estará después, claro, el asunto del software. Indispensable. No creo –aunque me gustaría– que los juegos y aplicaciones de Quest vayan a ser compatibles con otros sistemas. Me temo que se entrará en la guerra de la exclusividad para el sistema con los desarrolladores, lo que sí podría condicionar –y mucho– el éxito del formato. Una cosa es que Sony trabaje con un estudio para lanzar un juego exclusivo, como un «Uncharted», para su PS4, pero un desarrollador pequeño debería contar con libertad como para que un juego pudiera estar disponible en cuantas más plataformas, mejor. Si Oculus hace esto bien para que Quest se extienda, puede que –ahora sí– la RV doméstica por fin sea lo que desde hace 20 años quiere ser. Ha llegado la hora de romper las ataduras.





EL TERMÓMETRO

CALIENTE



TOTAL WAR EN FEMENINO
Los desarrolladores de «Total War: Rome II» son claros. A quien no le gusten los generales femeninos "que no lo compren".
totalwar.com/rome2

C&C RENOVADO
Uno de los responsables de «C&C Kane's Wrath» y «Red Alert 3», Jim Vessella, ha anunciado que EA traerá su franquicia de nuevo al PC.
ea.com

TEMPLADO



¿EA VS RONALDO?
Tras las acusaciones de violencia sexual contra Cristiano Ronaldo, en EA siguen de cerca el desarrollo de los acontecimientos.
ea.com

PELÍCULA DE MEGA MAN
Capcom ha finalizado las negociaciones para que la producción se ponga a tope con una película de Mega Man con actores reales.
capcom.com

FRÍO



ASSASSIN'S CREED SOLO PARA PC NUEVOS
Han pasado 8 años desde su aparición y Ubisoft no da soporte en «Odyssey» a los Core de primera generación.
ubisoft.com

CBS Y STAR TREK
La cadena responsable de Star Trek ha hecho que «Stage 9», la recreación del Enterprise hecha por un fan, no siga adelante con su desarrollo.
cbs.com

LLEVANDO EL JUEGO AL MÁS ALTO NIVEL



Álvaro García
Director de Comunicación para España en Intel Corporation

La importancia de la innovación tecnológica en la experiencia del juego es cada vez más notable. La potencia es la llave para compartir y mejorar.

La evolución de los videojuegos ha hecho que, desde hace unas décadas, podamos ser ese aventurero con el que soñábamos ser cuando éramos niños, estar al volante del coche más potente e igualmente inalcanzable para el bolsillo del común de los mortales, o que nos pongamos en la piel de nuestro ídolo deportivo jugando en las ligas más importantes del mundo. Y cada vez podemos vivir esas sensaciones de maneras más realistas gracias a la evolución que, en paralelo, ha sufrido la tecnología que hace posible estas experiencias.

Los videojuegos se han convertido en una alternativa más a la hora de llenar nuestras horas de entretenimiento. El parque de PCs que da vida a estas experiencias sigue aumentando y los jugadores demandan sistemas cada vez más potentes y de alto rendimiento para poder sacar el máximo provecho de sus equipos. Ya no solo los jugadores profesionales necesitan hardware específico para poder dar el máximo en las competiciones. Todos los usuarios aspiran a tener lo máximo para disfrutar de los últimos juegos que, con cada nueva versión, demandan más potencia para poder brillar en todo su esplendor.

Innovar como lema

Y aquí es donde Intel innova, investiga y desarrolla nuevas tecnologías que hacen que todo esto sea una realidad. Desde tecnologías que hacen que los tiempos de carga sean más rápidos, como la tecnología Intel Optane, hasta ordenadores pensados para el gaming pero que a su vez son de un tamaño menor que el de una consola (los Intel NUC), pasando por el componente más importante del ordenador, su cerebro: el procesador.

Este mes de octubre hemos presentado la 9ª generación de procesadores Intel Core, en la que podemos encontrar el mejor procesador para gaming en ordenadores de sobremesa, el procesador Intel Core i9-9900K. Sus 8 núcleos y 16 hilos de procesamiento, junto con un proceso de fabricación mejorado alcanzando los 5 GHz en velocidades turbo, hacen de este procesador el más deseado del momento y con el que la experiencia del jugador mejora en todos los aspectos gracias a su alto rendimiento.

El salto al portátil

Y seguimos innovando. El año que viene tendremos ordenadores portátiles para jugar basados en estos procesadores de 9ª generación y mejoraremos nuestros procesos de fabricación. Todo ello pensando en los jugadores, tanto en los que disfrutan jugando en su tiempo libre como en los jugadores profesionales que están haciendo de los eSports una nueva categoría deportiva en la que los valores del "fair play" y el juego en equipo están tan presentes como en cualquier otro deporte convencional.

Pero no se queda todo en el juego. Ahora compartimos todas esas experiencias, las grabamos y hacemos que otros disfruten, aprendan e incorporen nuestras estrategias a sus propios modos de juego.

Esa es la magia de los videojuegos y en Intel sabemos cómo hacerla realidad.



> "La experiencia del PC ya no se queda en el juego, ahora también se graba y comparte"

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

"Nunca seré un pelota, pero puedo ser más amable" afirma Linus Torvalds sobre sus salidas de tono.



"Puedes esperar una desaceleración" acerca de futuros lanzamientos de juegos de Star Wars, según Bob Iger, CEO de Disney.



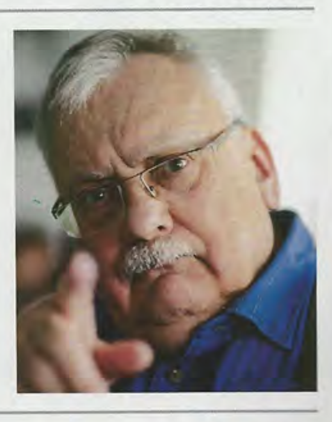


"«Crackdown 3» ha hecho progresos, pero aún queda trabajo" nos cuenta Phil Spencer sobre el juego que nunca llega.



"Convertirlo en Free2Play ha sido una pesadilla" para Enric Álvarez, tras convertir «Riders of the Broken Planet» en «Spacelords».

"Infundadas" dice CD Projekt que son las pretensiones de Andrzej Sapkowski tras pedirles 16 millones por «The Witcher».



Brandon Sanderson afirma que **"consideraría regalar a CD Projekt los derechos de mis libros"** especialmente **"Mistborn, por ejemplo."**





"Sé quién trabaja en «BG3» :)" Brian Fargo da pistas –algo crípticas, eso sí– sobre el futuro «Baldurs Gate 3».



"Hemos tenido éxito en la negociación con Telltale" R. Kirkman se encargará de «The Walking Dead» con Skybound Games.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁNDO... se tomarán muchos escritores de libros los videojuegos como una herramienta con la que crecer más como autores de historias?

¿DÓNDE... vamos a meter las tarjetas gráficas de este año que no quieren funcionar bien junto a las de nueva generación?

¿QUÉ... tiene de positivo crear un «Shenmue» que apenas mejora el original antes de lanzar una entrega que continúe su historia?

¿CUÁNDO... nos daremos cuenta de que «Call of Duty» se ha convertido en todo lo contrario de lo que fue al principio?

¿POR QUÉ... a algunos les cuesta tanto ver a Lara Croft con una cara que no encaja con los juegos anteriores?

¿CÓMO... puede Bungie conseguir que más millones de jugadores se lancen de lleno al mundo de «Destiny 2»?

¿CUÁNTAS... expansiones de «Shadow of the Tomb Raider» veremos antes de que llegue una con una historia para recordar?

METRO EXODUS

¡Una luz de esperanza para Artyom!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** 4A Games/Deep Silver
- **Fecha prevista:** 22 de febrero de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y supervivencia en primera persona**, ambientado en la Rusia postapocalíptica.
- La trama nos llevará al exterior, viajando **a bordo de un tren, el Aurora**, hacia el Este.
- Encontraremos nuevas facciones enemigas y **nuevos mutantes**.
- Podremos **reparar y modificar in situ**, armas y equipo, con objetos que encontremos.
- **Muchos niveles serán abiertos** y ofrecerán un aspecto táctico mucho más profundo.

Ha llegado el momento de dejar atrás el Moscú arrasado por la bomba y sus túneles, hogar hasta ahora de los supervivientes del apocalipsis. La luz se ve al final del túnel, pero... ¿es segura?

Tras salir del túnel, Artyom respira y contempla el exterior y las ruinas de Moscú. Por última vez. Las luchas, batallas y peligros que acechan en el Metro de la antigua capital rusa son ya demasiado insoportables para él y su grupo de espartanos, y ha llegado la hora de buscar un futuro lejos de allí, en el Este. El Aurora, un tren que han conseguido reparar, espera para convertirse en el medio con el que dejar atrás el caos y la destrucción. Pero el viaje será largo y Artyom y los suyos saben que, fuera de los túneles, los peligros de la naturaleza mutante y los supervivientes hostiles no cesará. Empieza el viaje.

¡Viajeros al tren!

4A Games tiene por delante aún varios meses para pulir y poner a punto «Metro Exodus». El cierre de la trilogía quiere ser, además de un punto de ruptura con el diseño y acción de sus antecesores, uno de los juegos más libres, avanzados técnicamente y espectaculares que podamos disfrutar

El viaje de Artyom ha comenzado. ¡Llega el éxodo del Moscú subterráneo! «Metro Exodus» hará que comencemos el próximo año con un épico periplo repleto de acción, mutantes y táctica a bordo de un tren, el Aurora, por la superficie de la Rusia postapocalíptica en busca de un futuro, en un nuevo mundo por explorar.

> **“La acción se desarrollará en niveles de diseño abierto, con un concepto táctico absoluto”**

el año que viene. Muchos factores intervendrán para conseguir el objetivo marcado por el estudio ucraniano, con la introducción de enormes áreas abiertas de juego como uno de los ingredientes principales y, claro está, la salida del Metro como punto de partida. Dejaremos atrás los túneles de Moscú, pero no algunos niveles cerrados, claustrofóbicos y agobiantes, donde los enemigos, mutantes y radiación seguirán siendo un elemento clave. Al fin y al cabo, esto es la saga «Metro».

Todo comenzará en la nueva aventura con la salida de Moscú a bordo del Aurora, un tren que nos llevará desde la capital rusa al Este del país, en busca de un futuro esperanzador para los espartanos de Artyom.

El viaje nos llevará por regiones de toda Rusia, atravesando parajes como la ribera del Volga, por ejemplo, y zonas que han estado aisladas durante largo tiempo tras el apocalipsis nuclear. Aisladas... aunque no deshabitadas.

Nuevos enemigos...

La acción en primera persona de «Metro Exodus» mantendrá la clásica combinación de libertad de exploración con el uso táctico del entorno. Fuera del metro de Moscú habrá nuevas facciones enemigas a las que tendremos que enfrentarnos, como los cultistas que creen que la tecnología y la electricidad fueron la causa del holocausto. O los Niños del Bosque, un grupo que se perdió en un campamento cuando estalló la guerra y que fueron criados por el "profesor". Una historia que recuerda al "Señor de las Moscas" de Golding, sin duda. Contra ellos, y al asaltar







Nuevios enemigos, nuevos mutantes, nuevos peligros en el exterior. La salida a la superficie deja atrás parte de la angustia precedente, pero los nuevos niveles abiertos estarán plagados de enemigos, como los Niños del Bosque o los Humanimales.





sus fortalezas, habrá que considerar el aspecto táctico del entorno: luces que apagaremos para no ser detectados, ataques sigilosos, eliminaciones letales o no, armas con silenciador o blancas para no hacer ruido... o tiroteos mucho más salvajes.

Además, el ciclo de día y noche tendrá aquí mucho peso –podremos esperar a que se haga de noche, para no ser detectados–, así como el uso de recursos al vuelo. Y es que una de las nuevas opciones disponibles será modificar parte del equipo y las armas que llevemos, durante la acción, con objetos y recursos recogidos.

No serán modificaciones profundas, como en los bancos de trabajo, pero sí nos ayudarán en circunstancias concretas, si así lo queremos. Es algo que también se aplicará a las reparaciones de urgencia –como la máscara–, aunque no será hasta los

“Lucharemos contra nuevos mutantes y facciones enemigas, a lo largo de todo el viaje”

LA NUEVA EPOPEYA POSTAPOCALÍPTICA SERÁ MÁS REAL VISUALMENTE: EL SOPORTE RTX



Si el realismo ya conocido en el apartado visual de la saga no es bastante para ti, «Metro Exodus» será uno de los primeros juegos en hacer uso de la nueva tecnología de iluminación y raytracing de las gráficas RTX de Nvidia.



Las primeras demos usando la tecnología de las RTX ofrecen resultados pasmosos en detalles de sombras y luces del entorno, mucho más real, que influye en la jugabilidad y la detección visual de objetos y enemigos.



PARA SOBREVIVIR CON EL MÁXIMO LUJO



Aunque en el futuro postapocalíptico de «Metro Exodus» Artyom tendrá pocos lujos, nosotros sí podremos disfrutar de una edición Aurora de lo más atractiva. Es casi una bendición encontrar una edición especial tan contenida para lo que se lleva actualmente; se centra en los contenidos -el juego con el pase de expansión incluído- y una caja metálica sin más alardes que un libro de arte extra. Y el precio también será algo sin exageraciones, por poco más de 80 euros. Se puede reservar en GAME.

bancos de trabajo donde no podremos reparar a fondo las armas y el equipo que se irán deteriorando paulatinamente en tiempo real, por el uso. ¡Brutal!

...nuevos mutantes

Y, por supuesto, la feroz fauna mutante de la Rusia postapocalíptica nos esperará en cada rincón de este nuevo mundo de escenarios abiertos de tamaño descomunal. No será un mundo totalmente abierto, pero casi. Sin embargo, las mutaciones han llegado más allá de los animales, y una nueva especie de "humanimales" nos esperará en zonas tanto abiertas como en subterráneos, estructuras y edificios, haciendo el desafío y la supervivencia aún más complicadas. ¡El éxodo será épico! **A.P.R.**



Pequeños momentos de reposo siempre viene bien... En algunos refugios -a veces, saqueados a facciones enemigas- los espartanos de Artyom podrán descansar y pertrecharse adecuadamente para seguir el camino hacia el Este.







FALLOUT 76

¡Ya no estarás solo en el yermo!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Bethesda Studios
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 14 de noviembre de 2018

fallout.bethesda.net

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y rol**, ambientado en un futuro postpocalíptico.
- **El nuevo yermo será un mundo multijugador**, poblado por docenas de jugadores humanos.
- Podremos explorar y combatir **en solitario o uniéndonos a un grupo** para favorecer la supervivencia y afrontar objetivos complejos.
- Contaremos con un nuevo sistema, **CAMP, para construir** y comerciar con jugadores.
- El **sistema SPECIAL** se basará en un diseño de cartas intercambiables.

PRIMERA IMPRESIÓN

«Fallout» da un giro a su concepto habitual para transformar el objetivo de la supervivencia en una experiencia multijugador, con un yermo renovado.

Es irónico que el tricentenario de la fundación de los Estados Unidos fuera también el momento en que dejaron de existir, tal y como habían sido conocidos. Es lo que tiene un holocausto nuclear, que no distingue efemérides a la hora de arrasarlo todo.

Pero han pasado 25 años desde 2076 y estamos en el Día de la Recuperación en 2102 –¡caray!, cuánto gusta esto de marcar días históricos en el calendario–, momento en el que los elegidos de entre lo mejor de la nación salen del refugio 76 a la América postnuclear, para revivir el país. Ha llegado el momento de redescubrir lo que un día fue Virginia Occidental. Ha llegado el momento de volver al yermo de «Fallout»... en compañía.

Mucho se ha venido hablando de «Fallout 76» desde su anuncio en la pasada edición del E3, y no poco de ello ha estado rodeado de controversia. Y es que lo primero es lo primero, y es hablar del giro que Bethesda ha dado al mismo concepto de la saga abriendo las puertas a los mundos persistentes, haciendo de «Fallout 76» un juego cuya acción se desarrollará en un universo multijugador. La primera bomba ha caído.

Solo o en compañía

No hace tanto que Bethesda defendía –y lo sigue haciendo, por cierto– los mundos de juego para un único jugador, definiéndose a sí misma como una de las pocas grandes que seguían apostando por este concepto. ¿Parece contradictorio que el nuevo «Fallout» sea un juego donde siempre haya que estar conectado a otros jugadores? Bueno, no tanto, en realidad. «The Elder Scrolls Online» está ahí desde hace tiempo, y Bethesda no ha renunciado a seguir creando experiencias de juego individual, como demuestran sus futuros proyectos, de «The Elder Scrolls VI» a «Starfield», pasando por el nuevo «Wolfenstein». Y, en realidad, tiene mucho sentido que el universo «Fallout» haya dado este giro –quizá experimental, es posible– hacia el multijugador. Al fin y al cabo, un universo postapocalíptico en el que escasean los recursos, y los supervivientes han de colaborar o enfrentarse por ellos, es el cam-

> **“«Fallout 76» será el primer juego de la saga concebido como una experiencia multijugador”**



¡La nueva América revivirá 25 años después del apocalipsis nuclear! Las puertas del refugio 76 se han abierto y los primeros supervivientes empiezan a explorar el yermo.



SABÍAS QUE...

...tras anunciarse que el mundo de juego de «Fallout 76» sería un universo persistente multijugador, se inició una campaña por fans en change.org para incluir una campaña individual para el juego, manteniendo la esencia de los títulos anteriores de la saga.



Nuevas amenazas mutantes nos esperan. En los Apalaches la fauna ha mutado en feroces y desconocidas criaturas en la saga.



Aprende a usar el C.A.M.P. y explora con más facilidad. El Centro Ambulante de Montaje y Planificación nos permitirá construir y crear cualquier cosa, en cualquier lugar. Incluso una tienda.

po de pruebas perfecto para un diseño de acción y rol como el de la saga. Así que el nuevo yermo de Virginia Occidental nos espera para ser explorado y disfrutado –o padecido– solo o en compañía.

En el inicio

«Fallout 76» plantea un mundo de juego realmente único. Las mecánicas básicas conocidas de la saga estarán ahí, pero con la peculiaridad de llevarnos a un momento de su universo muy primitivo. Como decíamos al comienzo, han pasado solo 25 años de la caída de la bomba –en «Fallout 4» la aventura comenzaba 200 años después–, estamos en Virginia Occidental y en el exterior, tras la apertura de las puertas del refugio 76, los únicos habitantes de la región son robots e Inteligencias Artificiales. Los recursos escasean y la fauna se compone de espantosas criaturas mutantes –y desconocidas–. En un mundo así, todo está por hacer, porque no ha habido supervivientes que se encargasen de construir nada. Las ruinas de la civilización, desde restos de maquinaría y tecnología, a primitivas servoarmaduras, están desperdigadas esperando que alguien les dé un uso adecuado. Y ahí entraremos nosotros y el resto de jugadores que se conectarán a este yermo inédito, para explorar la región, localizar esos recursos y colaborar para aprovecharlos y sentar las bases de la nueva América, o pelear hasta la muerte por controlarlos y concentrar todo el poder posible. Y esta loca carrera por el poder que conducirá, inevitablemente, a nuevos enfrentamientos –el ser humano es lo que tiene, es así de divertido– entre estos supervivientes reales entre los que nos contamos, nos ofrecerán la posibilidad de disfrutar de una experiencia única en el universo «Fallout», donde las docenas de personajes que nos encontraremos –docenas, sí, tras un apocalipsis no hay muchos supervivientes– en cada servidor, serán jugadores reales.

Si asumimos este nuevo concepto multijugador como un desafío

SE PARECE A...



CONAN EXILES

El mundo abierto de las tierras del exilio ofrecen un desafío a la supervivencia de altos vuelos.



FALLOUT 4

La anterior entrega de la saga marca en la misma el final de las aventuras para un jugador.



Virginia Occidental, la región de los Apalaches, será nuestro nuevo hogar. En él encontraremos ruinas, fauna y recursos que utilizar, en nuestros viajes en solitario o con un grupo de amigos.



El nuevo yermo constará de seis regiones principales que estarán creadas con el nuevo motor desarrollado para el juego.



ASÍ EMPEZÓ TODO

25 años tras la bomba, el refugio 76 abre sus puertas con el objetivo de revivir América.



La tierra prometida. La zona de Virginia Occidental es el nuevo área de juego. Un territorio que está habitado por fauna mutante, robots e IAs. Pero los habitantes humanos que encontremos serán jugadores reales.



Más allá del Pip Boy. El nuevo concepto de mundo multijugador hará que características habituales de la saga, como el mapa, estén disponibles aparte para acceder a zonas sociales y mostrar otros jugadores.



Desarrolla a tu personaje. El nuevo sistema SPECIAL se basará en un juego de cartas que podremos añadir o quitar para ir modificando las características del personaje, según la experiencia y el objetivo.



Si aún tienes ganas de unas cuantas bombas más... ¡lánzalas! Uno de los objetivos más complejos será crear nuestro propio arsenal nuclear. Podremos arrasar áreas que ofrecerán recursos únicos y poderosos, y costará laaargo tiempo conseguir algo así.

> "Exploraremos el mundo de juego en solitario o en grupo, según nuestras preferencias"

más del yermo –no todos los fans lo han hecho– entraremos con buen pie en el nuevo camino de la saga.

CAMP y cartas SPECIAL

Muchas novedades se vislumbran en «Fallout 76», aunque basadas siempre en mecánicas y jugabilidad conocidas de los juegos anteriores. Como el sistema de habilidades SPECIAL que, por supuesto, repite, pero con diferencias. Ahora, el desarrollo y progresión del personaje se basará en unsistema de cartas que podremos equipra y retirar a voluntad. Tiene sentido si apostamos por el juego en equipo, para preparar a nuestro personaje con las habilidades adecuadas para cada misión y equilibrar el grupo. Por otro, tendremos el sistema CAMP –centro ambulante de montaje y planificación–, para poder construir en cualquier sitio refugios y objetos, y hasta crear tiendas con las que comerciar con otros jugadores, amigos o vagabundos.

En cuanto a elementos conocidos, como el Pip Boy, seguirá siendo un fuel aliado, aunque algunas características, como el mapa, se "sacan" del artefacto para verse como un objeto aparte, pues re-

El nuevo sistema PvP penará a los camorristas. Si no queremos combatir podremos huir de nuestros atacantes, que si insisten en atacar y asesinarnos, quedarán marcados.

El nuevo yermo estará lleno de supervivientes... ¡humanos!

El cambio radical de concepto de «Fallout 76» no lo será tanto, según Bethesda. Aunque el mundo de juego será online, persistente y en el que los personajes humanos serán jugadores reales, podremos jugar en solitario si así lo deseamos, aunque evidentemente con el riesgo de enfrentarnos a otros jugadores o con la ventaja de unirnos a un grupo para conseguir objetivos más ambiciosos. La supervivencia será más real que nunca.





Potenciar el poder del grupo será coser y cantar con el nuevo sistema SPECIAL, basado en cartas que podremos añadir o quitar.





¡Prepárate para salir al yermo! Al abrirse las puertas del refugio 76 tendremos que configurar al personaje hasta el menor detalle, pudiendo personalizarlo para que sea realmente único.

flejará aspectos inéditos, como el movimiento y situación de otro personajes, áreas sociales de grupo y bases propias para viaje rápido –que costará chapas, por cierto.

Uno de los aspecto más llamativos del multijugador es que quiere ser algo equilibrado, no convertirse en una jungla. Por ejemplo, el sistema de alijos, con uno propio por jugador.

Los saqueos de cajas, por otro lado, siempre dejarán algo para cada jugador, aunque otro haya llegado antes –y quizá se haya llevado objetos mejores, eso sí–. Y en cuanto a los combates PvP, no siempre será obligatorio combatir –existirá un modo Pacifista en los primeros 4 niveles.

Si un jugador mata a otro que no ha respondido a un ataque y ha huído, se le etiquetará como Asesino y se pondrá una recompensa por él en el servidor. Podrás ser una presa o un cazador.

Y si el combate en grupo te deja caído, siempre habrá un tiempo para que un amigo te asista y te cure, pero si caes del todo, ya sea en solitario o en grupo, perderás tu equipo. Otros jugadores podrán saquearlo, aunque tú también si llegas hasta tu cadáver antes que ellos. ¡Toda una carrera!

Y, finalmente, ¿quieres lanzar tus bombas nucleares? Éste será un objetivo a largo plazo que requerirá mucho tiempo y recursos, pero podrás lanzar misiles contra grupos enemigos –o áreas– que arrasarán todo y dejarán enemigos mutados muy peligrosos, pero también recursos únicos y muy ricos. La lucha por la supervivencia empieza ahora. **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** EA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 20 de noviembre de 2018

www.ea.com/es-es/games/battlefield/battlefield-5

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción bélica**, ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
- **Ofrecerá nuevos modos de juego** tanto para la campaña como en los multijugador.
- Habrá **4 clases de personaje**, y podremos adoptar distintos roles en evolución para cada uno.
- El modo **Grandes Operaciones** ofrecerá batallas históricas multijugador que se desarrollarán a lo largo de hasta cuatro días.
- Usará la nueva tecnología gráfica de la **generación RTX de Nvidia.**

PRIMERA IMPRESIÓN

La Segunda Guerra Mundial vuelve a ser protagonista en «Battlefield» ofreciendo una renovación de modos multijugador y en tecnología visual.

BATTLEFIELD V

De vuelta en el frente de la Historia

Ni siquiera los planes mejor trazados han de cumplirse a rajatabla ni salir siempre bien. Y, en el último momento, nos encontramos con que hasta «Battlefield V» sufrió un retraso inesperado. Solo DICE y EA saben realmente las razones –quizá la implementación de la tecnología gráfica de trazado de rayos, quizá un ajuste en alguno de los nuevos modos, quizá un sabotaje de un espía enemigo...–, pero la vuelta a la Segunda Guerra Mundial está cada vez más cercano. Tanto como el próximo 20 de noviembre, momento en el que descubriremos todo lo que el estudio sueco ha venido preparando para cubrir todos los frentes posibles, tanto en el modo de campaña como en el multijugador.

A tenor de lo que se ha venido mostrando hasta ahora, los fans de la saga no pueden sino estar realmente esperanzados ante lo que «Battlefield V» promete traernos, pues la renovación parece ser completa en el modo individual, centrado en héroes anónimos, como en el multijugador, con cambios en las clases ya conocidas, los modos disponibles y la incorporación de algunos inéditos que se perfilan como revolucionarios.

Nuevas Historias y Grandes Operaciones

El salto desde «Battlefield I» a «Battlefield V» quiere ir mucho más allá que el simple cambio de escenario y época. Amén de la vuelta a la Segund Guerra Mundial, el apartado de campaña, por ejemplo, se aparta de las habituales tramas que siguen a soldados en batallas histórica, para centrarse en un nuevo tipo de héroes anónimos, personas normales que se vieron forzadas por las circunstancias a combatir para defender sus vidas, primero, y por sus países, después. Así, nos meteremos en la piel de hombres y mujeres –un tema que causó una absurda controversia– sin graduación, galones ni órdenes que seguir, pero muy comprometidos con el objetivo de la derrota de los invasores nazis.

Por otro lado, estos cambios y novedades afectarán también a los personajes de los modos multijugador. Si bien las clases ya conocidas de otros juegos de la saga –asalto, médico, reconocimiento y apoyo– seguirán estando presentes en «Battlefield V», DICE ha dise-

“La acción de «Battlefield» vuelve a la 2ª Guerra Mundial con más realismo y novedades”

La guerra que mejor refleja el realismo visual llega con RTX

«Battlefield V» será uno de los primeros títulos que harán uso de las novedades visuales permitidas por la tecnología gráfica de la recién estrenada serie RTX de Nvidia. Tanto EA como la propia Nvidia se han encargado en las últimas semanas de difundir varias muestras de los efectos de reflejos e iluminación por trazado de rayos, que pretenden aumentar la inmersión en el entorno y realzar el realismo de todo el escenario.



La guerra vuelve a estallar en el PC con el regreso de «Battlefield». La nueva entrega de la saga nos devuelve a la Segunda Guerra Mundial, aún con más realismo.



¿Será la guerra total? Algunos de los nuevos modos, como Grandes Operaciones, se desarrollarán durante... ¡varios días!





Héroes anónimos en la guerra total. El nuevo modo de campaña -Historias de Guerra- nos pondrá en la piel de personajes anónimos que combaten en los frentes y situaciones más dispares.

ñado un sistema de roles que puede evolucionar y adaptarse, para cada clase, de modo que podemos especializar el estilo de juego y el equipamiento para diseñar tácticas de combate en grupo, haciendo más poderoso a nuestro equipo en los distintos enfrentamientos contra equipos rivales. Se trata de personalizar la compañía tanto en el aspecto –un apartado que se volverá muy importante en este nuevo multijugador–, como en habilidades, armas, dispositivos y más, creando un grupo de soldados que puedan llegar a ser una leyenda. Algo así como nuestro propio grupo de "malditos bastardos", reconocible y temido en los frentes virtuales de batalla.

Y, por otro lado, nos encontramos con una de las grandes novedades de «Battlefield V» –no hablamos aún del apartado técnico, no– que asume la forma del modo Grandes Operaciones. Se tratará de la recreación de algunas batallas históricas clave en el conflicto real, que podrán ser jugadas a lo largo de cuatro días. Sí, hablamos de combatir, codo con codo con tus compañeros, ya sea en el bando aliado o en el eje, atacando o defendiendo según los objetivos marcados. Podremos modificar el entorno –algo extensible a otros modos multijugador, por cierto– fortificando estructuras, derribando otras, variando tácticamente el escenario y viendo una evolución real de la acción y los objetivos según las batallas en que participemos cada día. Sí, podremos ver cómo la Historia cambia a cada momento, como nuestros compañeros caen y como otros nos sobreviven y, tras el cuarto día, ser testigos y partícipes –de una forma virtual y segura, claro– de algunos de los momentos más espeluznantes de la Segunda Guerra Mundial. Y –ahora, sí–, además podremos disfrutar de toda la experiencia bélica de una forma mucho más real en el apartado visual, gracias a la incorporación de efectos de trazado de rayos con la nueva tecnología de las gráficas RTX de Nvidia. ¿Listo para entrar en acción? **A.C.G.**

SE PARECE A...



BATTLEFIELD I
La anterior entrega de la saga tomaba la Primera Guerra Mundial como escenario.

CALL OF DUTY WWII
La última incursión en la Segunda Guerra Mundial llegó de la mano de «Call of Duty».



CALL OF CTHULHU

Aguarda en el fondo del mar...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Cyanide/Focus Home
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 30 de octubre de 2018

callofcthulhu-game.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **aventura y rol**, ambientado en los mitos de Cthulhu y licencia oficial de Chaosium.
- **Encarnaremos a Edward Pierce**, un detective privado.
- Investigaremos la **muerte de la familia Hawkins** en la tenebrosa isla de Darkwater.
- Dispondremos de **siete habilidades únicas** que podremos desarrollar con total libertad para evolucionar al personaje.
- Podremos **reconstruir escenas del pasado** durante la investigación.

PRIMERA IMPRESIÓN

La esperada aventura de Cyanide promete ofrecer a los fans de los Mitos de Cthulhu todo lo que se puede esperar y más: misterio, ocultismo, terror y... tentáculos.

La emoción más antigua e intensa del hombre es el miedo, y el más antiguo e intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. Esta frase que se atribuye a Lovecraft es el perfecto resumen de gran parte de su legendaria obra y de los Mitos de Cthulhu, cuya base e inspiración han engendrado casi infinitas obras de literatura, ensayos, películas y juegos a lo largo de los años. Y el próximo, casi a punto de ver la luz, es «Call of Cthulhu», el esperadísimo título de Cyanide que los fans llevan deseando desde su mismo anuncio. Para el fan de Lovecraft el lanzamiento cada varios años de un juego basado en los Mitos de Cthulhu es un acontecimiento y se espera mucho de él –más si viene apoyado con la licencia oficial de Chaosium–. Cyanide sabe que tiene en sus manos un auténtico caramelito y, por tanto, cabe mucho que esperar. Ahora bien, ¿qué tipo de aventura nos espera en «Call of Cthulhu»? Acompañános a las profundidades de la mansión Hawkins y descúbramos juntos que se arrastra en sus tenebrosas cavernas y de dónde proceden esos sonidos que no parecen producidos por una garganta humana.

El misterio de Sarah Hawkins

Es 1924. Boston. Edward Pierce no está en su mejor momento. El veterano de la Primera Guerra Mundial ahora trabaja como detective privado, ahogando sus penas en alcohol y somníferos, y aceptando prácticamente cualquier caso para sobrevivir. Pero cuando entra por la puerta Stephen Webster, empresario, coleccionista de arte y poderoso personaje de la clase alta de Boston, Edward sabe que no viene por cualquier minucia. De hecho, le pide que resuelva un caso... cerrado. El de la muerte de su hija Sarah Hawkins, en un incendio que pareció accidental, junto a su marido y su hijo. Pero algo no cuadra...

En «Call of Cthulhu», como en todo buen juego basado en las obras de Lovecraft, la clave estará en la trama y el desarrollo de la historia. La beta que hemos probado promete grandes cosas en ambos apartados.

Los personajes empezarán a dibujarse con firmeza desde los primeros minutos. Desde Edward, el protagonista, a la enigmática personalidad de Sarah –una artista de

> **“Enfrentarnos al horror y mantenernos cuerdos serán nuestros objetivos en el juego”**

Una investigación más allá de lo convencional: la reconstrucción

Edward Pierce podrá desarrollar distintas habilidades útiles para la resolución del caso de Sarah Hawkins, pero todas se pondrán en práctica al límite durante las reconstrucciones de escenas clave. En estos momentos, como si de un médium se tratara, Edward entrara en una especie de trance y podrá recrear en un ordenconcreto distintas secuencias del pasado, como fotografías, que le ayudarán en la investigación.



¡Parece que Darkwater sufre una maldición! ¡Y todos los seguidores del poderoso Cthulhu lo celebramos! El juego de Cyanide promete devolver el mejor Lovecraft al PC.



¡Desarrolla tus habilidades! Elocuencia, psicología... ocultismo. El toque de rol abrirá o cerrará caminos en la trama.





¿Qué es eso? ¿Un altar? ¿Y esos... restos? En las profundidades del subsuelo de Darkwater se están desarrollando extraños acontecimientos y tendremos que desvelar qué ocurre. ¡Y pararlo!

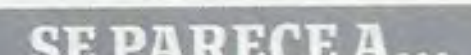
un estilo... inquietante–, su misterioso marido, su inocente hijo y los extraños habitantes de la isla de Darkwater, donde se desarrollará la aventura. Desde el capitán Fitzroy al agente Bradley, la mafiosa Cat,el irascible Silas Winchester y muchos más.

Una historia digna del gran Cthulhu

Conocer a los personajes, sus relaciones y su pasado será una tarea que tendremos que afrontar para llevar a cabo nuestra investigación. Podremos hacerlo gracias a las habilidades especiales de Edward Pierce, siete en total, que podremos desarrollar a nuestro gusto, gastando puntos de experiencia. Cinco de ellas –elocuencia, percepción, fuerza, investigación y psicología– nos permitirán relacionarnos con los personajes de Darkwater y conseguir ciertas pistas –y otras no– de forma más o menos directa, mientras exploramos, dialogamos e investigamos. Y la misma experiencia nos dará los puntos para gaster en su evolución. Pero otras dos –medicina y ocultismo– se desarrollarán tras la lectura de ciertos libros que encontremos en nuestra exploración, así que escudriñar hasta el último rincón será casi una obligación, para poder desarrollar las capacidades de Edward hasta el nivel adecuado. Así, poco a poco, iremos dando con las claves del secreto de la muerte de Searah Hawkins y su familia.

La exploración de Darkwater, en todo caso, podrá desarrollarse de distinto modo según nuestro estilo de juego y las habilidades desarrolladas, pudiendo ser más directo y agresivo, o más sutil. Un toque de rol heredado del juego de Chaosium, y un extra muy atractivo.

Este primer contacto con «Call of Cthulhu» también denota un cierto estilo de vieja escuela en el apartado técnico y la interacción con el mundo. Todo bastante artesanal y limitado, pero que absorbe de forma inmediata. Pero si al final todo Darkwater se ve inundado de tentáculos... eso qué importa, ¿verdad? **A.P.R.**



SE PARECE A...



DARK CORNERS OF THE EARTH

Uno de los mejores juegos ambientados en el universo de Lovecraft, pese a sus años.



THE VANISHING OF ETHAN...

El realismo mágico de «The Vanishing of Ethan Carter» es clave también en este juego.



DYING LIGHT: BAD BLOOD

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Techland
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 13 de septiembre de 2018 (acceso anticipado)

dyinglightgame.com/badblood

El estilo "battle royale" se impone por doquier, y uno de los últimos títulos en asimilarlo es «Dying Light» con «Bad Blood». Techland lanza en esta adaptación -ahora en acceso anticipado- su peculiar visión de la acción todos contra todos en un mundo de juego en el que los doce participantes se lanzan no solo a acabar con sus rivales, sino también con los zombis que pululan por el entorno, y que demuestran tener una inteligencia poco habitual para un muerto viviente. Aún le falta mucho por pulir, pero apunta maneras.

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Supermassive Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2019

www.thedarkpictures.com



«Man of Medan», el primero de los juegos que integrarán la saga «The Dark Pictures», se ha dejado ver -poco- en un primer tráiler que promete llevar a los fans de los juegos de terror a un lugar poco habitual, en donde la historia y los personajes se convierten en la esencia, dejando a un lado el gore y los sustos. Prácticamente una película interactiva llena de emociones y angustia.

SPIN RYTHM

- **Género:** Musical/Acción
- **Estudio/compañía:** Super Entertainment
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Mediados de 2019

www.spinrhythmgame.com



Heredero directo de los títulos musicales que juegos como «Rez» y otros popularizaron hace ya casi un par de décadas, «Spin Rythm» incorpora a su cornucopia de efectos visuales y sonoros una lista de temas realmente impresionante, para disfrutar al más puro estilo «Guitar Hero». Un juego que hará las delicias de los amantes del ritmo.

SPELUNKY 2

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Mossmouth
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2019

www.spelunkyworld.com



La continuación del juego de Derek Yu ha empezado a mostrar su cara en un tráiler destinado a entusiasmar a los fans del título original, dejando también claro que la muetre se va a convertir en una compañera inevitable en «Spelunky 2». Cuatro personajes, en modo solitario o en multijugador cooperativo, se convertirán en los protagonistas de un desafío en que la exploración de cavernas generadas aleatoriamente y llenas de enemigos, trampas y peligros, pondrá a prueba nuestros reflejos y habilidades, siguiendo la esencia del original.

HITMAN 2

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/compañía:** IO Interactive/Warner Bros.
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 13 de noviembre de 2018

hitman.com

Las tácticas de distracción son de las favoritas que los jugadores de «Hitman 2» usarán para disfrutar de las muchas posibilidades que el mundo de juego creado por IO podrá ofrecernos ya en unas pocas semanas. Espejos, sonidos, táseres, explosiones... Todo valdrá para que 47, el implacable asesino protagonista, cumpla sus misiones de las maneras más originales e imaginativas que se nos ocurran. La promesa de IO es la de ofrecer una libertad casi total para cumplir con nuestros objetivos. El resto estará en nuestras manos. Y en las de 47.



SEED

- **Género:** Simulación/MMO
- **Estudio/compañía:** Klang Games
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** Por confirmar

seed-project.io



Simulación, MMO, colaboración, creación, supervivencia... El proyecto de Klang Games parece tan ambicioso como puedas imaginar. Y es así. Imagina unir la esencia de juegos como «Los Sims» o «Spore» en un universo multijugador persistente, donde todo se hace de cero, y los personajes que manejamos deben colaborar para evolucionar y sobrevivir. Un mundo tan real como virtual.

SATISFACTORY

- **Género:** Aventura/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Coffee Stain Studios
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.satisfactorygame.com



De «Goat Simulator» a «Satisfactory» parece haber un trecho enorme, y en realidad pocos podrían imaginar que ambos títulos han salido del mismo estudio. Coffee Stain tiene entre manos un juego donde estrategia, gestion, construcción y hasta algo de acción en primera persona se unen en un mundo alienígena en el que la creación de enormes bases es solo el primer paso.



DESPERADOS III

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Mimimi Productions/THQ Nordic
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Verano de 2019

desperadosgame.com

Seguidor del estilo creado por «Commandos», el primwer «Desperados» apareció en 2001 tomando la ambientación del Salvaje Oeste como esencia. Ha pasado mucho tiempo, pero THQ y Mimimi siguen apostando por la saga para que el próximo verano llegue su tercera entrega con una fidelidad total al estilo de juego original, incluyendo los conos de detección de los personajes, y nuevos desafíos en el mismo entorno. La libertad, la infiltración, el sabotaje, el espionaje, secuestro, distracciones y asesinatos serán el pan de cada día.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LENOVO EXPLORER

He visto que en PC Componentes las gafas de realidad virtual Lenovo Explorer han bajado a 199€. A ese precio me interesa pero veo que se llaman Realidad Mixta. ¿No es realidad virtual? ¿Son compatibles con los juegos de Oculus Rift y HTC Vive? ■ **Leandro S.**





El término Realidad Mixta es marketing. No te preocupes, es realidad virtual. La diferencia con las Oculus Rift o las HTC Vive es que los sensores están en el casco, y que el IPD (la distancia entre pupilas) es fija, no se puede cambiar. Así que si tienes los ojos muy juntos o muy separados, quizá te cueste usarlas. Intenta probarlas antes de comprarlas. Por lo demás es compatible con los juegos de Oculus y HTC, aunque quizá tengas que descargar algún MOD para usar alguno.

LIFE IS STRANGE 2

He visto un vídeo y me ha llamado la atención «Life is Strange 2», pero no he jugado al primero. ¿Es obligatorio jugarlo, o son independientes? ¿Y qué es eso de «Before the Storm»? ■ **S.P.**

«Life is Strange 2» tiene a protagonistas diferentes y transcurre en un lugar diferente a la primera parte, así que en teoría son juegos independientes. Pero en el primer capítulo se mencionan cosas del anterior título, y no sabemos lo que pasará en los episodios aún no publicados. Nuestro consejo es que juegues primero a «Life is Strange», porque es un juegazo y está muy barato. «Before the Storm» es un precuela del primer juego, y debe jugarse después de él.

LA CARTA DEL MES

EL JUEGO DE ESTA GENERACIÓN



Mi género favorito es el de coches, así que he jugado a casi todos los que salen. El que más me ha impresionado en los últimos tiempos ha sido «Forza Horizon 4». Gráficamente es brutal, pero es que además es muy divertido, y mejora en todo al anterior. Creo que es el juego de coches de esta generación. ¿Estáis de acuerdo?
■ **Fran**

Bueno Fran, habría que matizar, porque hay gente que prefiere los simuladores y otros algo más arcade. «Forza Horizon 4» se inclina más por lo último, pero mantiene un buen equilibrio entre acción y simulación. Y sí, técnicamente apabulla, y es muy divertido. ¡Sin duda es uno de los juegos del año!

¡PINBALL REALES!

Me he quedado de piedra cuando he visto que «Pinball FX 3» ahora incluye mesas reales de Williams y Bally. Las he probado y el realismo y los gráficos son increíbles, mucho mejor que en «Pinball Arcade». ¿Qué es lo que ha pasado? ¿Sabéis si van a sacar más mesas reales?
■ **Dandee**



Lo que ha pasado es que a «Pinball Arcade» le han caducado los derechos de las mesas de Williams y Bally, y los ha comprado «Pinball FX 3». Y como dices, han hecho un trabajo espectacular en la emulación. De momento han sacado un pack con cuatro mesas, y sí, tienen pensado lanzar unas cuantas más.

TARJETAS FALSAS

He visto que en la última actualización de la utilidad «GPU-Z», han añadido la posibilidad de detectar tarjetas gráficas falsas. ¿Pero eso existe? ¿Cómo se falsifica una tarjeta? ■ **Joel**

Pues sí, Joel, por desgracia existen tarjetas gráficas falsas. Lo que hacen es instalar una BIOS manipulada que hace creer a los benchmarks que tienes una tarjeta más potente, y te la venden más cara. Con



LA POLÉMICA DEL MES

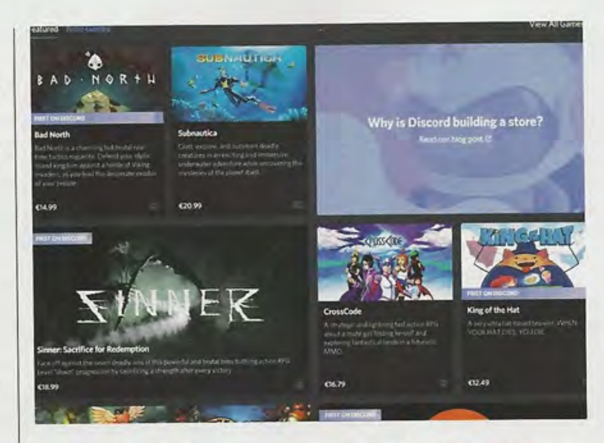
LAS MISMAS EXPANSIONES

Me encantan los Sims desde que tenía 9 años, pero empiezo a estar un poco cansada de jugar siempre a las mismas expansiones. Es algo que no entiendo. Con todos los juegos sacan la típica expansión de las estaciones, los animales, las profesiones... ¿Por qué no lanzan expansiones originales con «Los Sims 4»? ■ **Sandra A.**



Hay una razón muy simple, Sandra: porque hacen lo que piden los fans, y porque venden. Si no EA no lo haría. Pero entendemos tu postura. Jugar a las mismas expansiones, juego tras juego (aunque tienen algunas novedades) puede llegar a cansar. Esperemos que EA piense en todos los fans y lance alguna expansión completamente original. ¡A nosotros también nos encantaría!

tiendas de confianza no hay problema, pero si la compras de segunda mano o demasiado barata, conviene comprobar si es falsa haciendo un chequeo con «GPU-Z».



SIEMPRE ONLINE

Se me ha ocurrido comprar el juego «Bad North» en la nueva tienda Discord, porque es exclusivo, y me he llevado un chasco porque si no estoy conectado a Internet, no funciona. Así que ojo a los que compráis juegos en esta tienda. ■ Kevin

Es cierto que con sus juegos exclusivos hay que jugar conectado, pero Discord ha sacado un comunicado indicando que pronto se podrá jugar sin conexión, y que muchos juegos no tendrán DRM. Hay que tener en cuenta que la tienda aún está en fase beta, así que paciencia.

¡AL FIN EN PC!

Tengo un "hype" tremendo con «Soulcalibur VI». Es el primer juego de la saga que sale en PC y no lo juego desde los tiempos de la Dreamcast. ¡Y además sale Geralt de Rivia! ¡No se puede pedir más! ■ Anónimo

Bueno, lo cierto es que sí podríamos pedir más. ¡Que también saliese Ciri! Quien sabe si en el futuro. Nosotros también estamos deseando jugarlo, como dices es el primero que sale en PC y las primeras impresiones apuntan a que estamos ante un juegazo. ¡No te pierdas nuestro análisis el próximo mes, que ya le habremos echado el guante y prometemos probar todos los modos y personajes disponibles!



GENITALES Y ESTATUAS

Hubo mucha polémica con «Assassin's Creed Origins» porque en el modo Descubrimiento, las estatuas no mostraban los genitales ni los pechos. Parece que lo han arreglado en «Assassin's Creed Odyssey» porque la estatua de Zeus tiene unos... bien grandes... ¿Lo habéis visto? ■ Xavi E.



Pues sí Xavi, lo hemos visto. Escalar los genitales de la estatua de Zeus se ha convertido en uno de los memes más populares. Hay que decir que el Modo Descubrimiento de «Assassin's Creed Origins» era para todos los públicos y de ahí la censura, pero siempre causa polémica censurar arte.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

LOS MEJORES JUEGOS DE SUPERVIVENCIA EN MUNDOS ABIERTOS

FALLOUT 4

CONAN EXILES

ARK SURVIVAL EVOLVED

DEAD RISING 4

KINGDOM COME DELIVERANCE

MONSTER HUNTER WORLD

THE DIVISION

THE LONG DARK

IMPACT WINTER

THE FOREST

Supervivencia y mundos abiertos

¡PREPÁRATE PARA EL MAYOR DESAFÍO!

Ni triunfar en los negocios, ni en la política ni ser millonario. El mayor desafío es... ¡vencer a la muerte! Y estos son los mejores juegos de supervivencia para demostrar tus habilidades.

Todos los juegos ofrecen un desafío que nos lleva a desear alcanzar un objetivo concreto: ser el mejor en un deporte, convertirnos en el general más destacado de una guerra, sacar al superhéroe que nos gustaría ser y llevamos dentro, desvelar el misterio de un asesinato como el mejor detective de la historia... Pero el mayor de todos los desafíos es mucho más básico, y por tanto más complejo, difícil y, en ocasiones, hasta más terrorífico: sobrevivir. Tan simple como eso, engañar a la muerte, vivir un día más luchando contra todo y contra todos. Pero, lo mejor, es que las alternativas para convertirnos en auténticos supervivientes son numerosas, cada vez más realistas, variadas y dotadas de un estilo personal. Eso sí, muchas de ellas coinciden en colocar ante nosotros un enorme mundo abierto repleto de posibilidades para que afrontemos el desafíod e la supervivencia como queramos y con total libertad. Y no hay juegos tan increíbles como estos...

EL NUEVO MUNDO TRAS LA BOMBA
FALLOUT 4

- **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Año:** 2015

INTERÉS:



Pocas sagas hay como «Fallout» capaces de ofrecer mundos tan enormes, desafíos tan variados, un mundo futurista de ciencia ficción pero, al tiempo, tan verosímil, y una cantidad de misiones apabullante plagada de personajes repletos de historias que contar. «Fallout 4» es, además, un ejemplo de cómo el crafting se puede llevar al extremo, dando una libertad pasmosa al jugador para crear con el único límite de su imaginación. Si el desafío de supervivencia del yermo no te basta, solo con la creación de armas, objetos y una base, puedes estar semanas jugando sin aburrirte ni un minuto. «Fallout 4» es uno de esos juegos que hay que probar de cualquier manera. Y es apto para jugadores de cualquier nivel de experiencia.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Ciencia Ficción/Postapocalíptica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Clases:** Personalizable
- **Precio:** 29.99 €
- *fallout.bethesda.net*

¿EL DESAFÍO DE SUPERVIVENCIA MÁS EXTREMO?
CONAN EXILES

- **Estudio/compañía:** Funcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Año:** 2018

INTERÉS:

Cuando, por fin, «Conan Exiles» se hizo oficial tras su larga consideración como juego de acceso anticipado, aún quedaba mucho por pulir, pero pocas veces habrás visto un juego que lleve tan al límite el concepto mismo de supervivencia en un mundo hostil hasta decir basta. Su concepto de mundo persistente donde todo puede acabar contigo –las bestias, los monstruos, otros jugadores humanos, las tormentas, las periódicas purgas– en cualquier momento, con distintos grados de dificultad –al menos eso se ha tenido en cuenta– hace que entrar en el mundo de «Conan Exiles» sea algo capaz de absorber tu vida durante meses. ¡El mundo puede actuar contra ti incluso cuando no estás conectado! Si eso no es un desafío extremo...

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual, multijugador (en mundo persistente)
- **Ambientación:** Fantasía/Conan
- **Idioma:** Español (textos)
- **Razas/Religiones:** 14/6
- **Precio:** 39.99 €
- *www.conanexiles.com*

HOMBRES Y DINOSAURIOS
ARK SURVIVAL EVOLVED

Estudio/compañía: Studio Wildcard/Instinct Games
Distribuidor: Koch Media
Año: 2017
INTERÉS:

Su largo periplo en modo de acceso anticipado ha permitido a los creadores de «Ark Survival Evolved» ir desarrollando el juego para cumplir las expectativas y deseos de sus muchos fans. La construcción, investigación de tecnologías, exploración del entorno, uso de los recursos, edificación de bases, domesticación de dinosaurios y las cacerías y combates, son cada vez más variados y divertidos. Un juego que, hoy en día, sigue creciendo y beneficiándose de las múltiples sugerencias de la comunidad, sin que decaiga el desafío.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual, Multijugador (mundo persistente)
- **Ambientación:** Futurista/Dinosaurios
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Tipos de dinosaurio:** 90
- **Precio:** 54.99 €
- *www.playark.com*

LA MUERTE NO ES EL FINAL...
DEAD RISING 4

Estudio/compañía: Capcom Vancouver/Capcom
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017
INTERÉS:



La saga «Dead Rising» se ha ganado una merecida fama de divertida y desafiante como pocas ambientadas en mundos zombi. La versatilidad y libertad a la hora de crear herramientas y armas, y hacer de la masacre de muertos vivientes todo un arte, va unida a un negrísimo sentido del humor donde casi todo lo imaginable es posible. Eso sí, sobrevivir en «Dead Rising 4» es divertido, pero nada sencillo, menos cuando las hordas se echan encima de nosotros y cada rincón del enorme mundo de juego puede esconder sorpresas muy desagradables.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual, Multijugador cooperativo
- **Ambientación:** Postapocalíptica/holocausto zombi
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personaje principal:** Frank West
- **Precio:** 29.99 €
- *www.deadrisign.com*

LA BRUTAL REALIDAD DE LA HISTORIA
KINGDOM COME DELIVERANCE

Estudio/compañía: Warhorse Studios/Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2018
INTERÉS:

El desafío de «Kingdom Come Deliverance» no es para pusilánimes. A su fascinante fidelidad histórica y recreación de una época dura y brutal como la de la Europa Central de principios del s. XV, se unen una libertad total, un sistema de combate complejo, nada fácil y donde cada fallo se paga con un precio muy elevado, y un desafío a la supervivencia total a cada minuto. Una respuesta incorrecta, ser tachado de ladrón o espía, o pillado en un crimen, puede acabar dando con los hueso del protagonista en prisión o en la tumba. Pocos juegos hay tan únicos como éste.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Medieval/Bohemia s. XV
- **Idioma:** Español (textos)
- **Personajes:** Henry (personalizable)
- **Precio:** 49.99 €
- *www.kingdomcomerpg.com*

A LA CAZA DE LOS GIGANTES
MONSTER HUNTER WORLD

Estudio/compañía: Capcom
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2018
INTERÉS:



Una historia de dragones, mitos, acción y criaturas desmunales que cazar, da forma a «Monster Hunter World», uno de los juegos más atractivos de los últimos tiempo en cuanto a mundos abiertos. Aunque su llegada a PC se ha hecho de rogar, la versión que ya se puede disfrutar es realmente espectacular no solo en lo técnico, sino en una jugabilidad enorme con una acción que nos ofrecer gran versatilidad en la exploración del entorno y la posibilidad de disfrutarlo en un enorme mundo poblado por otros jugadores humanos con los que aliarse.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual, Multijugador (cooperativo)
- **Ambientación:** Fantástico/Futurista/Caza
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Tipos de armas:** Catorce
- **Precio:** 59.99 €
- *www.monsterhunterworld.com*

¡EN CUARENTENA!
THE DIVISION

Estudio/compañía: Massive/Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2016
INTERÉS:



El realismo de la Nueva York de «The Division« fue, sin duda, uno de sus grandes atractivos iniciales, pero además el juego de Massive ofrece numerosas misiones, desafíos y posibilidades en la exploración y en la hostil zona oscura. No es perfecto, el diseño de la evolución de habilidades y desafíos podía ser mejor, pero es un juego capaz de absorberte durante horas, con numerosos desafíos. Y ojo a los otros jugadores humanos. ¡No te fíes!

INFOMANÍA

- **Modos:** Individual, Multijugador
- **Ambientación:** Postapocalíptica, contemporánea, urbana
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Facciones/Habilidades:** 6/3 tipos
- **Precio:** 49.99 €
- *tomclancy-thedivision.ubisoft.com*





LA ESENCIA DE LA SUPERVIVENCIA: MORIR UNA Y OTRA VEZ. LA SAGA «DARK SOULS»

Dicen que solo aprendemos de los errores. Y no hay mejor prueba en los juegos de supervivencia que la saga «Dark Souls». El relanzamiento del original en una edición remasterizada nos ha devuelto una saga cuya esencia es justo eso: morir para aprender y avanzar. La muerte es, en este juego, un ingrediente esencial y básico del diseño de jugabilidad. Algo que otros han imitado, con dispar fortuna.





LA SOLEDAD INVERNAL
THE LONG DARK

Estudio/compañía: Hinterland Studio
Distribuidor: Hinterland Studio
Año: 2017
INTERÉS:

El de Hinterland es uno de esos juegos en los que no hay amenazas fantásticas, epidemias que combatir ni zombis que nos sorprenderán en cada rincón. Solo el frío, la naturaleza y las necesidades más básicas que cubrir, luchando contra todos los peligros –que no son pocos– de un entorno rural y aislado. Ofrece una estructura episódica y sin llevarte de la mano te obliga a pensar por ti mismo para encontrar soluciones a los problemas. Además, el modo supervivencia conlleva la muerte permanente del personaje y te borra la partida.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Postapocalíptica/cambio climático
- **Idioma:** Español (textos)
- **Personaje:** William Mackenzie
- **Precio:** 24.99 €
- *www.thelongdark.com*

CADA PASO ES UNA VICTORIA
IMPACT WINTER

Estudio/compañía: Mojo Bones/Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** 2017
INTERÉS:

El límite de 30 días para sobrevivir hasta que llegue la ayuda parece un objetivo factible cuando empiezas tu aventura en «Impact Winter», pero los desafíos del juego de Mojo Bones son muchos, complejos y, además, manejando al líder de una comunidad de supervivientes con caprichos, necesidades particulares y que, muchas veces, no hacen gran cosa por la cooperación. Estamos ante un juego lleno de ideas originales y atractivas al que, eso sí, a veces le cuesta ponerlas en práctica y con un interfaz de usuario francamente mejorable. Pese a ello, un gran desafío.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual
- **Ambientación:** Postapocalíptica/cambio climático
- **Idioma:** Español (textos)
- **Personaje:** Jacob Solomon
- **Precio:** 19.99 €
- *www.impact-winter.com*

EL TERRIBLE SECRETO DEL BOSQUE
THE FOREST

Estudio/compañía: Endnight Games
Distribuidor: Endnight Games **Año:** 2018
INTERÉS:



Sobrevivir a un accidente aéreo para enfrentarse a criaturas caníbales parece una ironía, pero es la base de «The Forest», un juego donde el desafío de supervivencia se lleva a límites casi intolerables ante su dificultad. El enorme mundo de juego está poblado por otros jugadores con los que podemos cooperar –o no–, además de estos mutantes caníbales, casi humanos, con comunidades y familias. Construir refugios, defenderlos, explotar los recursos del entorno, fabricar herramientas, armas y objetos, mientras vigilamos cada sombra en movimiento...¡Qué angustia!



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Individual, Multijugador (cooperativo)
- **Ambientación:** Accidente aérero, Rural, Caníbales, Terror
- **Idioma:** Español (textos)
- **Clases:** Personalizable
- **Precio:** 16.79 €
- *endnightgames.com*

ASÍ SOBREVIVIREMOS AL FUTURO

ASHEN

Estudio/compañía: Aurora 44/Annapurna Interactive
Distribuidor: Annapurna Interactive **Lanzamiento:** 2019

La fórmula del mundo persistente poblado por jugadores humanos con los que cooperar o combatir se está convirtiendo en canónica, y «Ashen» es uno de los juegos que quieren convertirse en referente, en un mundo casi primitivo y en constante evolución.



BIOMUTANT

Estudio/compañía: Experiment 101/THQ Nordic
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 2019

No habrá que dejarse engañar por el aspecto de película de dibujos de «Biomutant», pues su mundo estará lleno de animales mutantes hostiles y desafíos que pondrán a prueba nuestros nervios. Eso sí, pocos mundos abiertos tan originales como éste.



FALLOUT 76

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 14 de noviembre de 2018



Lo que nunca imaginábamos ver en el universo «Fallout» finalmente se hará realidad con el estreno de su primer mundo multijugador persistente en «Fallout 76». El juego dará un nuevo sentido a la supervivencia en un yermo poblado por jugadores humanos.

MEMORIES OF MARS

Estudio/compañía: Limbic Entertainment/505 Games
Distribuidor: 505 Games **Lanzamiento:** 2018 (acceso anticipado)



El sobrevivir en Marte ya parece un desafío complicado, pero cuando el mundo de juego de Limbic se pueble por jugadores humanos con los que formar equipos y combatir a otros similares, el nivel llega ya a una cota realmente elevada. Para los más duros.

METRO EXODUS

Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 22 de febrero de 2019

El exodo de Artyom llega a una nueva estación con la salida del subsuelo de Moscú y la esperanza de una nueva vida en el Este, con un camino que nos llevará a bordo de un tren, descubrienda nuevas y peligrosas comunidades de supervivientes y mutantes.



PIXARK

Estudio/compañía: Snail Games
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** 2018 (acceso anticipado)

A medio camino entre «Minecraft» y «Ark», se encuentra el proyecto de Snail Games, que asume los desafíos de supervivencia, construcción y captura de dinosaurios en un mundo cúbico que podemos modificar de manera constante, con una libertad total.



RAGE 2

Estudio/compañía: Avalanche Studios/id Software/Bethesda Softworks
Distribuidor: Koch Media **Lanzamiento:** junio de 2019



El brutal tono de «Rage 2», con la base del juego originla y toda el gamberrismo de que es capaz Avalanche, avalado por juegos como «Mad Max» y «Just Cause», convierte al nuevo título de Bethesda en un desafío de supervivencia tan atractivo como macarra.

THE DIVISION 2

Estudio/compañía: Ubisoft Massive/Ubisoft Reflections/Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Lanzamiento:** 15 de marzo de 2019



El estallido de la epidemia en Nueva York se ha acabado propagando por todo Estados Unidos, con la capital del pasí como siguiente parada. Washington se convierte en un caos y un campo de batalla urbano en la continuación del juego de Massive.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Música, aventuras, juegos de tablero, arcade... ¿Hay algo que no quepa en el enorme baúl de ideas del desarrollo indie? La libertad total es una de las grandes ventajas de ser un desarrollador independiente y muchas veces los resultados son revolucionarios.

SOUNDFALL

Corre al ritmo de la música

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Drastic Games
Lanzamiento: 2019 **Web:** *soundfallgame.com*
INTERÉS:

El mundo de Symphonia va a tardar meses en llegar a nuestros PC, pero sus melodías empiezan a sonar, en un título que tiene algo épico detrás. Por venir de Nick Cooper y Julian Trutmann. Dos exempleados que estuvieron en el equipo de «Gears of War» y «Fortnite».

En «Soundfall» recorreremos escenarios que se generan de forma dinámica. Tienen mucho movimiento, con enemigos que abatir y notas musicales, que representan la esencia del juego, con una base rítmica. Implica habilidad, atención y mejoras para los personajes, tanto en solitario como con amigos.





NAIRI: TOWER OF SHIRIN

Un cuento para todos

Género: Acción **Idioma:** Español **Desarrollador:** HomeBearStudio
Lanzamiento: 2019 **Web:** *homebearstudio.com*
INTERÉS:

Esta historia nos puede recordar un poco al cuento de Pinocho. Pero solo por los animales y la niña que sale de su zona de confort. Nairi se mezcla con gente de dudosa reputación y se enfrenta a gatos con malas pulgas. Mientras, los crímenes suceden a su alrededor y sacan a la luz una trama siniestra.

Si no fuera por el aspecto de cuento infantil, tendríamos una imagen muy cruda del juego. Pero se ablanda para presentar una historia que promete profundidad poco habitual en las narraciones infantiles. También retos a la hora de reunir pistas y resolver los rompecabezas. Quizá esta aventura no sea tan inocente como aparenta...

EN CAMPAÑA

AFTERMATH 1945

En este juego, cuya campaña no ha empezado con el éxito que necesita, vamos a una Segunda Guerra Mundial con entornos realistas. En los primeros vídeos sorprenden los diseños de los escenarios, pero más aún los de algún blindado con acabados de gran producción.



Parece que no es imprescindible llegar a los 43.235€ que se han marcado en Kickstarter, porque el desarrollo está en marcha. Pero este dinero servirá para invitar a artistas y colaboradores que aporten más calidad al producto. También, para acelerar el proyecto.
wardb.com

CRUSADER KINGS THE BOARD GAME



Figuritas, cartas y un tablero sobre la mesa donde vemos una Europa Medieval a nuestro alcance. El juego de mesa basado en «Europa Universalis» se llama "Crusader Kings" y parece que va camino de su producción en masa. Como proyecto de financiación colectiva ha sido un éxito, con más de 6.000 patrocinadores y más de 450.000 euros. En colaboración con Free League Publishing, responsables de «Mutant Year Zero» y «Tales from the Loop», esperamos que las miniaturas también estén a la altura. Cuesta unos 45€.
http://kck.st/2KBPJWp

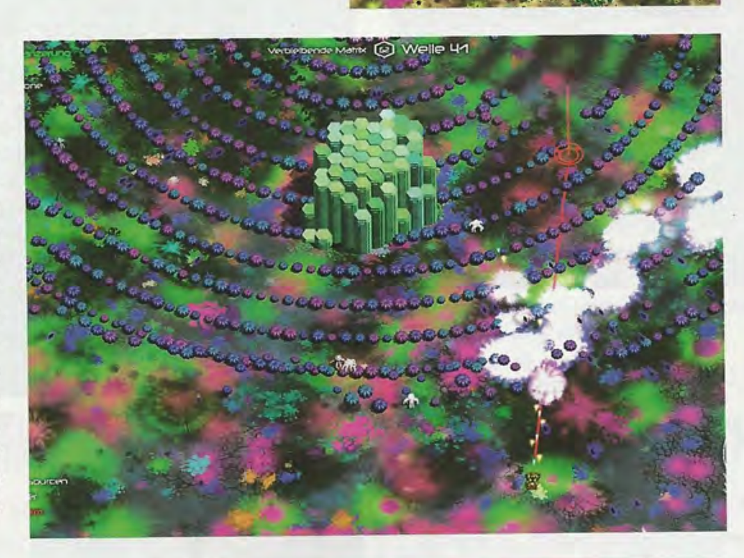
La mezcla de géneros no está restringida a las productoras con medios y grandes presupuestos. Precisamente, la originalidad de muchos títulos del mundo indie viene por utilizar algo especial y unirlo a una fórmula conocida y que funciona. Ya vendrán después las sagas más potentes a adoptar estas apuestas rompedoras y ganar millones de dólares con ellas. No nos quejamos, pero hay que reconocer el mérito cada mes, con una serie de títulos que sirven para que la industria evolucione. Al tiempo que recorremos el sentido inverso, con recuerdos pixelados que son actualidad otra vez. Sin olvidarnos de la financiación colectiva, para que todo esto se mueva y los proyectos salgan adelante. Da igual si son juegos de papel y lápiz o toda una epopeya espacial.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

DEVADER INVASION OF THE KRIN

Armas potentes para mundos siempre diferentes

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Falkenbrew ■ **Lanzamiento:** Marzo de 2019 ■ **Web:** *houndpicked.com/devader*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Hemos visto muchos juegos en los que el escenario se llena de proyectiles o explosiones. Pero «Devader: Invasion of the Krin» da un paso más, con personajes que nos empequeñecen ante tanto movimiento, con enemigos enormes y una lluvia de disparos que promete apabullar. El juego tiene un sistema de hasta cuatro jugadores en pantalla, con oleadas de monstruos y jefes finales enormes. Además, el escenario cambia de una partida a otra, con lo que estamos ante uno de esos placeres culpables que nos hacen volver a por más, tanto con ratón y teclado como mando.

HYPERPARASITE

Son los años ochenta otra vez y hay mucha violencia

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Desarrollador:** Troglobytes Games ■ **Fecha:** Primavera de 2019 ■ **Web:** *hyperparasite.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Se recuperan sonidos de hace tres o cuatro décadas, sus gráficos y la imagen de decadencia. Esa de los neones por todas partes y la amenaza de una hecatombe nuclear. Son los años que sucedieron a 1980 y con este revival nos llega otro juego de disparos. Uno que sigue la moda de los escenarios generados por el propio motor, para invitar a rejugarlos. Mientras ofrece una sucesión de niveles que superar en cooperativo y la muerte significa empezar de cero la partida. ¿Quién dijo que las cosas fueran fáciles en los primeros años de Micromanía?

PIXELMANÍA

CROSSCODE



Para saber qué ofrece este título, podemos jugar a la demo disponible en Steam. Aunque, en pocas palabras, es una aventura de rol online con estilo clásico.
■ *cross-code.com*

THE MESSENGER



Un ninja se las ingenia para acabar con un ejército de demonios. La premisa es sencilla, y los personajes nos recuerdan a tiempos pasados.
■ *sabotagestudio.com*

NOT TONIGHT



El tema del Brexit afecta a los videojuegos en sus propuestas. Como aquí, donde un inmigrante debe lidiar con el sistema de una Gran Bretaña futura.
■ *nottonightgame.com*

UNDERHERO



Saltar, planear con una capa y ver mundo suena interesante. Aquí, Paper Castle Games se ha inspirado en clásicos RPG y de plataformas para dar su versión.
■ *underherogame.com*

Una apuesta que juega con nuestra percepción como si fuera un título indie, pero con una gran compañía detrás. Un juego de coches que rompe todo lo que se encuentra por delante o uno de fútbol que se renueva. Y los podemos probar desde ya mismo.

TWIN MIRROR

Bandai Namco se atreve con algo diferente

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Dontnod Entertainment **Disponible:** 2019 **Precio:** Por determinar
Web: *twinmirror-game.com* **INTERÉS:**

Dontnod Entertainment se ha convertido en la compañía que enarbola la bandera de las aventuras gráficas. No solo por el mérito de tener el premiado «Life is Strange» en su catálogo o habernos regalado el preludio de su segunda parte. También por la presión de recoger el testigo de Telltale Games.

Ahora, con «Vampyr» en las tiendas, vemos el siguiente gran objetivo de la desarrolladora de origen francés. A la colaboración truncada con Sony, para «Remember Me», le sucedió la exitosa «Life is Strange» junto a Square-Enix. Pero es el turno de Bandai Namco y «Twin Mirror», con un cambio de estilo, algo más realista a nivel visual.

En 2016, cuando comenzó el proyecto, las influencias eran más bien cyberpunk y hasta viajes estelares. Pero quizá esta vez encontremos menos experiencias paranormales, habituales en los juegos de Dontnod. El diario de desarrollo muestra el regreso a su pueblo del periodista protagonista, Sam. Mezcla escenas extrañas, situaciones comprometidas y lo que puede ser una realidad alternativa que le atormenta.



Estas son las imágenes que rompen con la idea de tener una aventura de crímenes más o menos tradicional.









DEMOS

FORZA HORIZON 4



Con una actualización nada más llegar, parece que «Forza Horizon 4» nos hace olvidar el accidentado estado del anterior juego en esta serie de mundo abierto.
microsoft.com

PES 2019



La iluminación de esta entrega cambia bastante lo visto anteriormente, con un editor que nos hace olvidar la falta de algunas licencias oficiales.
konami.com

EDITOR DE SPACE HULK TACTICS



Tenemos el juego completo, pero antes de llegar a las tiendas ya empezábamos a ver el resultado de horas y horas frente al editor de niveles.
spacehulk-tactics.com

DIARIO DE DESARROLLO

CÓMO SER HITMAN



Vemos un multijugador totalmente nuevo en la saga e instrucciones para ser un Hitman en esta nueva entrega de la franquicia.
youtu.be/dfWGywVzmgI

DARK SOULS 3 ALPHA



Unos vídeos de Lance McDonald nos dan pistas sobre cómo se crearon los escenarios y se ajustó «Dark Souls 3» en su fase Alpha.
youtu.be/prownnvrwdo

UBOAT



Mientras llega a la beta a quien apoyó su Kickstarter, «UBOAT» muestra todos los puntos de vista, bajo el mar, a flote y en el aire.
youtu.be/iLsEHx-flHE

BATTLEFIELD V



Que «Battlefield V» se retrasara hasta finales de noviembre nos ha dado tiempo para ver sus diarios de desarrollo con más calma.
youtu.be/e2CkObKolcU

Con Lara nunca se acaba la aventura, aunque tampoco sobran extras que lleguen tras el lanzamiento. El que tampoco para es «Everquest», que celebra aniversario y nos recuerda cómo eran las cosas hace veinte años... ¡Cómo pasa el tiempo!

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

«The Forge», para ampliar el repertorio

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Eidos Montreal **Disponible:** 13 de noviembre 2018 **Precio:** 4,99€ **Web:** *tombraider.square-enix-games.com/es* **INTERÉS:**

Lo que no ha conseguido «Shadow of the Tomb Raider» para algunos, profundizar en una historia que iba por buen camino, lo pueden hacer sus expansiones. Aunque la llegada de «The Forge» puede saber a poco y pronto. Con un recorrido entre lava y lo que pueden ser homenajes a dioses caídos. El entorno sigue con la cultura precolombina por protagonista, con estructuras imposibles que ponen a prueba la habilidad, pero sin dejar de lado los rompecabezas que son un reclamo para los seguidores de Lara, porque marcan la diferencia, cuando se las traen, frente a otros juegos con un planteamiento parecido. Una tumba con su reto, el premio de una habilidad llamada granadero, un conjunto nuevo y un arma son el premio por superar esta prueba en solitario o con un amigo.





La estructura con motivos precolombinos sirve de escenario para este reto que superar a solas o en cooperativo.

NORTHGARD: RAGNAROK

Grandes cambios vienen del Norte

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Estudio:** Shiro Games **Disponible:** 4 de noviembre 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *northgard.net* **INTERÉS:**

Con «Northgard» comprobamos que los mitos nórdicos nos dan una buena base estratégica y que siempre se puede sorprender, como con la actualización «Ragnarok», que hace temblar la tierra y es totalmente gratuita para los usuarios del juego. El multijugador está en pleno proceso de mejora.



EVERQUEST: THE BURNING LANDS!

Han pasado casi veinte años...

Género: Rol **Idioma:** Español **Estudio:** DGC **Disponible:** Por determinar **Precio:** Por determinar **Web:** *everquest.com* **INTERÉS:**

Hay quien nunca tendrá suficiente «EQ», y «Everquest: The Burning Lands» es una expansión para celebrar todo lo que es el juego y que añade monstruos, zonas, objetos, raids y más. Es hora de mandar mensajes a los viejos compañeros, porque con sus más de 20 expansiones no hay experiencia similar.



MODS

SKYRIM
ÁRBOLES Y PLANTAS



El nuevo «Skyrim 3D Trees and Plants» tiene bosques realistas con más de 200 modelos 3D.

nexusmods.com/skyrimspecialedition/mods/12371

FALLOUT 4
PARCHE NO OFICIAL 2.0.5



Una serie de modificaciones pedidas por la comunidad son satisfechas por este mod para el juego.

nexusmods.com/fallout4/mods/4598

DOOM 2
BATTLE ROYALE



La versión clásica del título lanzado por id Software tiene también su modo Battle Royale, gracias al trabajo de los aficionados.

zandronum.com/download

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
OTRA CARA PARA LARA



El trabajo de 'FuseOO' sirve en este mod para que Lara tenga un rostro más parecido al clásico.

nexusmods.com/shadowofthetombraider/mods/2

Este mes te traemos unas cuantas opciones para no tener que rascarse el bolsillo, con nuevas incorporaciones, renovaciones y hasta una tienda que puede abrirse camino ante una oferta cada vez más variada y potente.

ACTUALIZADOS

H1Z1



Un pionero cambia de nombre para llamarse «Z1 Battle Royale».
store.steampowered.com/app/433850/H1Z1/

MEMORIES OF MARS



Casi sin darnos cuenta, nos encontramos con los planes de la tercera temporada.
memoriesofmars.com

WAR THUNDER



Llega la marcha de las Valkirias con un homenaje a Wagner en este título que crece.
warthunder.com

LET IT DIE



Aunque ha empezado con problemas en Windows 10, la noche y las bestias siguen sueltas.
letitdiethegame.com

HEAVY METAL MACHINES



Los coches se han hecho tamaño Micromachines, pero no paran de luchar.
heavymetalmachines.com

CITY BATTLE VIRTUAL EARTH

Ese robot me representa

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** LLC RIKOR IMT **Lanzamiento:** 2 de octubre 2018
Web: *virtualearthonline.net* **INTERÉS:**

Estamos en pleno cambio de concepto con la proliferación de robots. Pero lo que propone «City Battle: Virtual Earth» es, cuanto menos, curioso. Serán ellos los que nos representen en batallas por crear una comunicad local. Por hacer que nuestra ciudad o república sea la dominante. Con batallas en dos bandos de cinco engendros mecánicos y muchas ideas para que la comunidad esté contenta.

Todos los robots evolucionan a la par, sin ventajas porque uno sea mejor. Además, no parece que haga falta jugar meses interminables para conseguir algo interesante. Está todo bien pensado para evitar la frustración. Aunque hay posibilidad de pagar para conseguir algo más rápido. Pero esto no afectará a los demás, no dará ventajas. Esperamos ver torneos pronto y cómo evoluciona conforme pasen los meses.





Puede parecerse a «Fortnite», pero estos robots no exigen un gasto inicial ni es necesario para conseguir destacar, pues prima la habilidad.



APÚNTATE A LA BETA

RIP



Con un nombre así de corto, parece que no vamos a durar mucho en su mundo abierto, pero ya podemos echarle un vistazo en Early Access y ver cómo evoluciona su simulación, con vehículos en tierra, mar y aire, varias clases de soldados y la supervivencia como máxima.
ripthegame.com

KARTRIDGE



El 1 de noviembre da el pistoletazo para la beta de una nueva plataforma de juegos. Viene con Kongregate como promotores y se limita al PC. Además de ofrecer un catálogo de juegos nuevos y clásicos, también proyecta conseguir una comunidad de usuarios bien conectada.
kartridge.com

Las cajas metálicas son todo un detalle en las ediciones especiales, por traer mucho contenido para rellenar cualquier hueco que aún nos quede en las estanterías. Acompañado, eso sí, de los códigos de descarga ya obligatorios.

DARKSIDERS III APOCALYPSE ED.

Los Cuatro Jinetes caben en una caja

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** THQ NORDIC **Lanzamiento:** 27 de noviembre 2018 **Precio:** 399,95€ **Web:** *game.es*
INTERÉS:

Hace ya tiempo que compartimos desayunos, comidas y cenas con Joe Madureira, mientras hablábamos de «Darksiders». Su vida junto a los videojuegos parecía feliz y prolífica, con un lanzamiento que ponía su impronta en todos los rincones. Pero de eso hace mucho y lo que nos llega ahora es una bestia diferente. Con un intento de mantener las diferencias frente al resto de lanzamientos. Un estilo que puede parecer propio de la marca, pero que se aleja del original. Mientras, en el lado de las ediciones especiales, vemos que en THQ Nordic han tirado la casa por la ventana. Nada menos que casi 400€ cuesta esta edición que viene cargada con las figuras de los cuatro protagonistas en busca de venganza. Además de una banda sonora, el juego, estuche premium, libro de arte, un póster y un colgante exclusivo. No nos podemos quejar de cantidad, a la espera de valorar la calidad que ofrecerá el juego.



La banda sonora, en formato físico, seguramente ayude a convertir esta entrega en algo muy particular para los seguidores de la saga.



DE COMPRAS

QUAKE CHAMPIONS SCALEBEARER EDITION



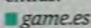
Una figura pintada de más de 25 centímetros preside esta edición tan especial de «Quake Champions», junto a la skin de Oni y algunos DLC, todo por 89,95€.
game.es

STATE OF MIND COLLECTOR'S ED.



El juego, postales, la banda sonora y un manual se incluyen por 39,95€ con esta edición del juego desarrollado por Daedalic Entertainment.
game.es

FALLOUT 76 TRICENTENNIAL ED.



Menos ambicioso que otros, pero interesante, es este pack del juego de Bethesda que sale por 69,95€ e incluye un Vault Boy 76 y algunos extras.
game.es

METRO EXODUS AURORA LIMITED EDITION



Tiene fecha para el 22 de febrero, pero esta edición ya la podemos reservar y, por 84,95€, incluye el pase de expansión, libro de arte y caja metálica.
game.com

PARA TU COLECCIÓN

FALLOUT 76 POWER ARMOR EDITION



La «Fallout 76's Power Armor Edition» se agotó con las reservas a nivel mundial, pero se puede intentar reservar por 199,95€ en alguna tienda. Tiene un casco operativo, además de un mapa que brilla en la oscuridad, 24 figuras de los modelos 3D de personajes. Tampoco falta una caja de metal y elementos para desbloquear.
Game.es

LECTURAS

MATAMARCIANOS VOL.1



Llamar a un primer volumen el libro definitivo de algo es, cuando menos, curioso. Porque esperamos que lleguen más obras en este sentido y conocer todo lo que fue la base para una industria. Desde los primeros modelos en salones recreativos han pasado décadas de afición y trabajo. Mucho está comprimido en las páginas de este libro, con el nombre de Kurt Kalata detrás.

Game Press es la editorial responsable de traer la versión en castellano.
gamepress.es

Producto: It's Game **Juego:** Varios **Compañía:** Its-Game Capital, S.L. **Web:** *its-game.com*

¿COMPRAR Y VENDER PARTIDAS?

Una iniciativa española busca romper en el mercado con un sistema que permite comerciar online con las partidas en los videojuegos.

Desde It's Game afirman que su sistema es muy sencillo. Solo hay que registrarse y comerciar. El objetivo es ganar notoriedad y dinero. La fórmula puede sentar las bases de algo universal, si la legislación da el visto bueno.

Como organizadores de partidas, podemos ponernos en marcha con solo esperar 24 horas, para que el sistema valide nuestros dato. Los usuarios recibirán el anuncio del servicio y hasta podrán jugar con nosotros. Una vez terminada la partida, recogeremos los beneficios.

Al otro lado tenemos a quien quiere jugar con profesionales o 'influencers'. Es decir, It's Game acerca un poco más a las estrellas de los eSports a su público. Además, no importa el juego y las plataformas son variadas, no solo PC. Con lo que el plantel de jugadores a los que retar podría crecer mucho en poco tiempo.



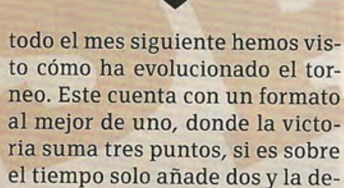


Evento: ESL Masters CS:GO **Juego:** Counter Strike: Global Offensive **Compañía:** ESL **Formato:** Online y presencial **Fecha:** desde el 8 de octubre **Web:** *play.eslgaming.com*

ESL MASTERS CS: GO EN 2018



El torneo vuelve entre octubre y noviembre para enfrentar a los mejores equipos del panorama de CS:GO en España.





Ya han empezado las jornadas de la ESL Masters de «Counter-Strike Global Offensive». Un campeonato que coloca el juego de Valve como protagonista entre los eSports que ofrece ESL en España. Mientras, los equipos afinan para conseguir el salto a otros eventos internacionales y demostrar que el nivel aquí está a la altura. Desde el 8 de octubre y durante todo el mes siguiente hemos visto cómo ha evolucionado el torneo. Este cuenta con un formato al mejor de uno, donde la victoria suma tres puntos, si es sobre el tiempo solo añade dos y la derrota 'overtime' suma uno.

La final, entre los dos primeros clasificados, tendrá 22.000 euros de bolsa y se podrá seguir en directo por televisión, en el dial 60 de Movistar+.

SALÓN DE LA FAMA



JOSÉ RUIZ

No todos los personajes del Salón de la Fama de eSports tienen porqué ser progamers, como bien viene a demostrar el caso de este mes. EMBA por el IESE Business School y licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad de Jaen, José Ruiz ha saltado al mundo de los eSports a través de la educación, con uno de los primeros centros que se dedican a impartir clase en este campo, mientras toca conceptos como la frustración, con profesionales de la psicología. En cuanto al perfil de este emprendedor, Ruiz ha pasado por Unicaja, Arthur Andersen, Deloitte y Auxadi, antes de inaugurar un nuevo concepto de academia.



José Ruiz es socio fundador de E-Squad The eSports Adademy, la primera de este tipo en España.

■ **Evento:** Madrid Open Cup ■ **Juego:** League of Legends ■ **Compañía:** Riot ■ **Lugar:** Madrid ■ **Fecha:** 29 y 30 de septiembre 2019 ■ **Web:** *riders.gg*

MADRID OPEN DE LEAGUE OF LEGENDS

Los aspirantes a las plazas de los mejores jugadores dan la talla en un abierto que se lleva Movistar Riders.

Movistar eSports Center vibró con la celebración de la penúltima parada del circuito Tormenta. Una iniciativa que Riot se ha tomado muy en serio para conseguir que España sea una gran fuente de jugadores. Con equipos como Asus Rog Army, Mad Lions, Stormbringers o los ganadores, Movistar Riders. Con una plantilla formada por 'Imbadeath', 'StevenDX', 'PainN', 'RNation' y 'Mako' se llevaron una final sin discusión.

La remontada fue épica, con un punto perdido y la obligación de ganar las dos partidas del BO3. El entrenador de Movistar Riders, 'Orthran', puede estar orgulloso de su trabajo y el del resto del equipo. Aunque se nota cada vez más su mano en todo lo que se cuece entre las paredes del centro de alto rendimiento de la internacional de las comunicaciones. Unos 2.000 asistentes como público, sorteos y las instalaciones de Matadero, en Madrid, dieron cuenta del espectáculo.



■ **Evento:** Torneos Beta ■ **Juego:** Fortnite ■ **Compañía:** Epic ■ **Fecha:** 16 de octubre a 1 de noviembre ■ **Más detalles:** *epicgames.com*

VUELVEN LOS TORNEOS A FORTNITE

La faceta competitiva de «Fortnite» salta para competir con cualquier otra opción dentro de los Battle Royale.







La pérdida de popularidad en los directos es un peligro para el que en Epic ya parecen tener solución, al menos en pruebas, con sus fases beta de los torneos, que están de vuelta.

Se trata de casos con rondas únicas que crecen conforme madura la propuesta. Se ha preparado un evento especial, Showdown Royale, con el que clasificarse para la Fortnite World Cup 2019. Hay torneos en solitario y con pareja, con lo que hay oportunidades para todos.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



ESPN TRIUNFA EN LOS ESPORTS

Con más de un millón de suscriptores de pago, parece increíble que ESPN+ deje de lado los eSports tras ver que esta cifra se mantiene por medio año ya.
espn.com

REAL MADRID ESPORTS

Solo ha sido un anuncio entre un plan de reformas integral para el Santiago Bernabéu, pero Florentino Pérez ha hablado de eSports, sin fecha, eso sí.
realmadrid.com

TEMPLADO



ROCKET LEAGUE IRÁ A SEVILLA

«Rocket League» repite en Sevilla dentro del circuito de torneos de Dreamcup con un premio total de 2.500 euros.
dreamhack.es

BUSINESS ESPORTS LEAGUE

Los partidos de fútbol entre compañías han dejado paso a los de eSports, con Psicosoft Sports Academy y RRHHDigital, que ya organizan este tipo de eventos.
psicosoftesportacademy.com

FRÍO



BLIZZARD CONTRA LAS TRAMPAS

Los usuarios coreanos han visto cómo 1.423 cuentas de «Overwatch» han quedado restringidas tras el final de la temporada 12 del juego.
blizzard.com

KFC Y LOS VIDEOJUEGOS

La moda de unir productos alimenticios a los eSports sigue con KFC. La cadena de restaurantes de comida rápida se apunta también.
kfc.es

EN PORTADA

BATTLEZONE

El regreso de las míticas 3D del arcade

Veinte años antes –bueno, dieciocho, en realidad– de que el número 38 de Micromanía apareciera en el quiosco, Atari provocó un terremoto en los salones arcade de todo el mundo con el lanzamiento de «Battlezone». El primer juego 3D de la historia –con sus gráficos vectoriales– era tan realista para la época que incluso fue el germen de un simulador del ejército norteamericano –Bradley Trainer– que provocó no poca controversia entre los creadores del juego. Pero lo que nos interesa es cómo Activision decidió en 1998 devolver a la vida el clásico, creando un juego que combinaba la acción del arcade original con un notable toque estratégico, que aportaba a este nuevo «Battlezone» un aliciente extra, además del ingrediente de nostalgia para los jugadores veteranos.

«Battlezone» se convirtió en el Megajuego del mes, con su rompedor estilo, que de nuevo tomaba la perspectiva en primera persona del arcade como base para poner en nuestras manos el control de todo un ejército futurista en el que podíamos controlar naves voladores, tanques flotantes y hasta unidades de infantería. Una compleja historia que nos llevaba hasta los años 50 y la guerra de Corea, donde todo comenzaba. Un juegazo único.



El "remake" de «Battlezone» ofrecía escenarios muy variados y el cockpit era más sofisticado que en el arcade.



Desde nuestro tanque podíamos seleccionar las unidades mediante un menú o apuntando con la mirilla.



Una vez seleccionado el objetivo enemigo, solo teníamos que ordenar a nuestras unidades un ataque masivo para que desapareciera del mapa.



AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 38

INCLUYE CD-ROM

650 PTAS

MICROmanía

Sólo para adictos

PATAS ARRIBA

Lands of Lore II

El final de la maldición de Luther

PREVIEW

Red Line Racer

Vértigo sobre dos ruedas

INFORME Especial

1998

La explosión de la Realidad Virtual

Sorteamos 25 tarjetas

Diamond Monster 3Dfx

BATTLEZONE

Estrategia total en 3D

MICROMANÍA 38, TERCERA ÉPOCA

El número 38 de Micromanía no se centraba tan solo en uno de los juegos más atractivos del momento, sino en todo un homenaje a la misma historia del videojuego con el "remake" de su primer título 3D: «Battlezone» volvía a lo grande.

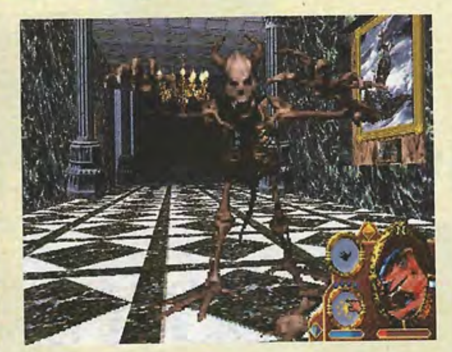


EL PERSONAJE
EARTHWORM JIM

Fue, sin duda, uno de los héroes más carismáticos de los años 90 en consolas y PC. El gusano mutante creado por David Perry para Virgin Interactive se convirtió, por su humor, poderes y delirantes aventuras en uno de los personajes más atractivos de la década. A finales de la misma disfrutamos de su acción en 3D. Los rumores han aventurado su regreso, por ahora sin confirmación.

DESTACADO
LANDS OF LORE II

La gran aventura del rol se hacía un poco más fácil...

Hace 20 años Westwood era una de las compañías de referencia en la industria, y su saga «Lands of Lore» estaba en todo lo alto, con su segunda entrega, «Guardians of Destiny», como uno de los juegos más ambiciosos y espectaculares del momento. Por desgracia, también era uno de los más difíciles y desafiantes, así que nos conjuramos para desentrañar todos sus secretos preparando un Patas Arriba de los que hacían época. Tan completo era el juego que tuvimos que dividir esta solución en varios artículos, publicando el primero en este número de Micromanía. La maldición de Luther era el primer paso en una aventura que nos iba a tener ocupados durante semanas, combatiendo a todo tipo de criaturas y enemigos, hasta desvelar todos los misterios de este gran JDR.




REALIDAD VIRTUAL

Sí, hace 20 años la realidad virtual no solo existía ya sino que vivía un momento dulce y estaba de moda en todas partes. Por desgracia, lo caro de la tecnología la restringía a salones recreativos especializados, pero en Micromanía teníamos muy claro que el futuro pasaba por ahí y preparamos un informe especial sobre el presente y futuro del formato. Y aquí sigue.




MICROMANÍA 38 TERCERA ÉPOCA

Sagas y personajes legendarios, junto a adaptaciones de la pantalla grande inundaban las páginas del número 38 de Micromanía.



EARTHWORM JIM 3D

El regreso del héroe lombriz se avecinaba con un radical cambio, llevando la acción a un mundo 3D. «Earthworm Jim 3D» prometía ser algo grande.



WING COMMANDER PROPHECY

Seguro que te acuerdas de la saga «Wing Commander» y sus distintos intentos de revivir épocas doradas, como este «Prophecy», que sin embargo no tuvo tanto éxito.

EL QUINTO ELEMENTO

Del cine al PC llegaba «El Quinto Elemento», con el sello de Kalisto y Microprose, combinando acción, carreras en coches flotantes y un toque de aventura. La protagonista virtual no era tan atractiva como la Jovovich, pero tenía su aquel...





SID MEIER'S GETTYSBURG!

Entre los muchos intentos de Sid Meier por entrar en nuevos universos más allá de «Civilization», estuvo este «Gettysburg!» que era realmente atractivo y original.

EN PORTADA TUROK

¡La acción más primitiva y salvaje!



Faltaban aún varias semanas para que «Turok» volviese al PC con un estilo vanguardista, cinematográfico y mucho más realista que en sus anteriores apariciones, pero en el número 157 de Micromanía te contamos sus principales características y te mostrábamos las imágenes más impactantes de este regreso. No cabe duda de que «Turok» es una saga que ha hecho historia en el videojuego, desde su primera aparición en formato Nintendo 64 hasta este reinventado universo con el que la primavera de 2008 se animó de lo lindo. Y es que los dinosaurios siempre han dado mucho juego, desde la adaptaciones de películas hasta este espectáculo de acción que, además del desafío de enfrentarnos a enormes bestias, apostaba por modos cooperativos y versus –hasta 16 jugadores– haciendo del multijugador uno de sus apartados más atractivos. «Turok», además, usaba las voces de conocidos actores de Hollywood –Ron Perlman, William Fichtner, Timothy Olyphant– para dar vida a los personajes principales de la trama. ¡Acción salvaje!







Además de enfrentarnos a salvajes criaturas prehistóricas en «Turok» podíamos disfrutar de modos multijugador de lo más variado.

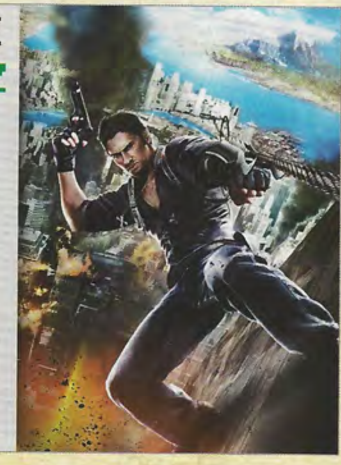
POR SÓLO 3,99€ Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 157 • FEBRERO 2008
Micromanía
¡¡EXCLUSIVA!! ¡SERÁ ALGO GRANDE!
TUROK
¡La acción más salvaje llega al PC!
¡YA LO HEMOS JUGADO!
BLACKSITE AREA 51
Los aliens están aquí
REPORTAJE ¡Elige el tuyo!
TODOS LOS JUEGOS DE FÚTBOL
SOLUCIÓN COMPLETA
CRYSIS
¡Acaba con la invasión!
A EXAMEN
Todas las novedades
FIFA MANAGER 08 • NBA LIVE 08 • JUICED 2 • QUAKE WARS ENEMY TERRITORY • Y MUCHAS MÁS...
¡ANTES QUE NADIE!
CRUSADERS THY KINGDOM COME
BORDERLANDS
¡Descubre todos sus secretos!

MICROMANÍA 157, TERCERA ÉPOCA

Una de las sagas más legendarias de la acción volvía hace una década con un título con el que Atari apostaba por un estilo rompedor, dejando a un lado la típica ambientación bélica. Dinosaurios con un toque de cine eran el sello de «Turok».

EL PERSONAJE RICO RODRIGUEZ

Conocimos a Rico Rodríguez un par de años antes de que el número 157 de Micromanía hiciera su aparición. Este peculiar agente de la CIA, experto en derrocar dictadores, se convirtió en algo así como un remedo latino de James Bond, pero en plan explosivo... literalmente. La acción tremenda, acrobática y espectacular es su sello personal, y allí por donde pasa todo queda arrasado. Y vuelve a finales de 2018...



DESTACADO
BORDERLANDS

La última frontera estaba en el espacio





Parece mentira, pero hace ya una década que se estrenaba la sensacional saga «Borderlands», con la que Gearbox y 2K nos tuvieron disparando en Pandora y mucho más allá de las fronteras exteriores del sistema solar durante horas y horas. El sensacional sistema de creación aleatoria de armas, una estética que nos hacía pensar en un "Mad Max" espacial y la libertad de acción y exploración, junto a un toque de rol muy del estilo «Diablo», hacían de este juego un proyecto a seguir muy de cerca en los meses venideros. Y, sí, como ya sabes, no defraudó en absoluto.





JUEGOS DE FÚTBOL

Es inevitable –bueno, cada vez con menos protagonistas– que el fútbiol se convierta cada año en una de las estrellas de la industria del videojuego. Pero hace diez años había muchos más títulos aparte de los conocidos «PES» y «FIFA». Todos ellos los reunimos en un reportaje especial en el que los títulos de mánager brillaban con luz propia y eran tan o más populares que los simuladores.







MICROMANÍA 157 TERCERA ÉPOCA

Acción y más acción. Parecía que el número 157 de Micromanía se había convertido en un número especial dedicado al género...



CRYSIS

No podíamos menos que meternos a fondo en la jungla de «Crysis» para descubrir todos sus secretos en esta completa solución, para hacer más fácil el desafío.



JUST CAUSE II

Las primeras imágenes del regreso de Rico Rodríguez prometían una nueva aventura en la que todo iba a ser aún más explosivo. ¡Qué saga tan divertida!



ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Impresionante juego de acción. Así cabe definir a «Quake Wars», el regreso de la saga «Enemy Territory» combinando la ambientación futurista y el multijugador.



SOMBRAS DE GUERRA. LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

El software patrio, de la mano de Legend Studios y Planeta, nos traía «Sombras de Guerra», un juego ambientado en la Guerra Civil española.

La fiebre por el hardware retro sigue subiendo. Tras el lanzamiento de las máquinas de Nintendo y con las de SEGA, Neo Geo y más en preparación, Sony se apunta al carro. Pero hay mucho más retro...

CLÁSICOS DE VUELTA

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



Desde esas pirámides -casi- 20 años contemplan a Indy. Un Indy poligonal, en su primera aventura 3D en «The Infernal Machine», que vuelve desde 1999 a GOG por 5 €.
■ *www.gog.com/game/indiana_jones_and_the_infernal_machine*

SOLDIER OF FORTUNE II



La acción bélica también vuelve desde el año 2003, fecha del lanzamiento de «Soldier of Fortune II Double Helix», para encarnar a John Mullins por algo menos de 10 €.
■ *gog.com/game/soldier_of_fortune_ii_double_helix_gold_edition*

MYST IV



Tras el «Myst III» del mes pasado, tenía que llegar la siguiente entrega de la saga. Y aquí podemos seguir disfrutando del mundo de aventuras de Cyan y Ubisoft, que vuelve desde 2004.
■ *www.gog.com/game/myst_4*

HORA DE METROIDVANIA EN TIME SPINNER

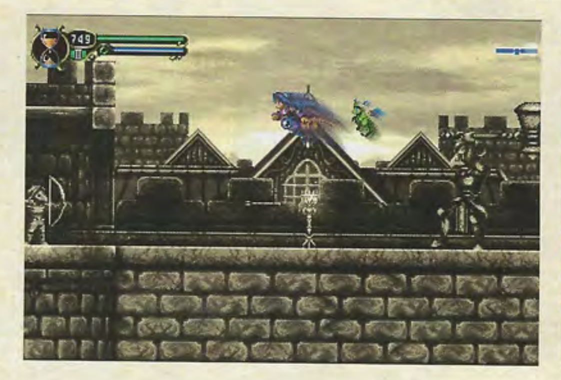
¡El tiempo juega a tu favor!

■ **Género:** Aventura/Rol/Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Lunar Ray Games/Chucklefish ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 19.99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/368620/Timespinner* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Pocas fórmulas funcionan tan bien en el mundo de los juegos retro como el estilo "metroidvania": acción 2D, plataformas, puzles, toques de rol, aventura... ¡qué te vamos a contar! Y uno de los más atractivos que han aparecido en las últimas semanas es «Time Spinner», que nos cuenta la historia de Lunais, del asesinato de su familia y la destrucción del artefacto que da nombre al juego, para luego ser transportada a un mundo desconocido de estilo gótico y plagado de peligros, trampas y enemigos. Lo mejor es el uso de los poderes de Lunais, que puede detener el tiempo, mientras busca la salida de este fascinante universo.
timespinnergame.com



Tras el asesinato de su familia, Lunais es arrojada a un mundo desconocido donde tendrá que usar sus poderes temporales para regresar.





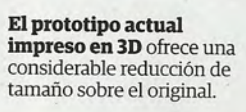
MÁS CONSOLAS CLÁSICAS EN KICKSTARTER



COLLECTORVISION PHOENIX

La campaña en Kickstarter de CollectorVision Phoenix nos muestra el proyecto de Brian Burney para crear una FPGA compatible con la clásica ColecoVision. La idea es que pueda usar cartuchos originales de la consola de 1982, además de incluir juegos "homebrew" de estilo clásico, y de que pueda usarse con tarjetas de memoria. Pinta muy bien, lleva dos años en desarrollo y no va nada mal de recaudación.
■ *kck.st/2ypoqdB*





El prototipo actual impreso en 3D ofrece una considerable reducción de tamaño sobre el original.

RETRO MADE IN SPAIN CON NOGALIOUS

Acción y plataformas 2D para la trilogía de Luegolu3go

Género: Acción/Plataformas **Idioma:** Español **Estudio/comp.:** Luegolu3go Studios **Lanzamiento:** Ya disponible
Precio: 8.19 € **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/830410/Nogalious* **INTERÉS:**

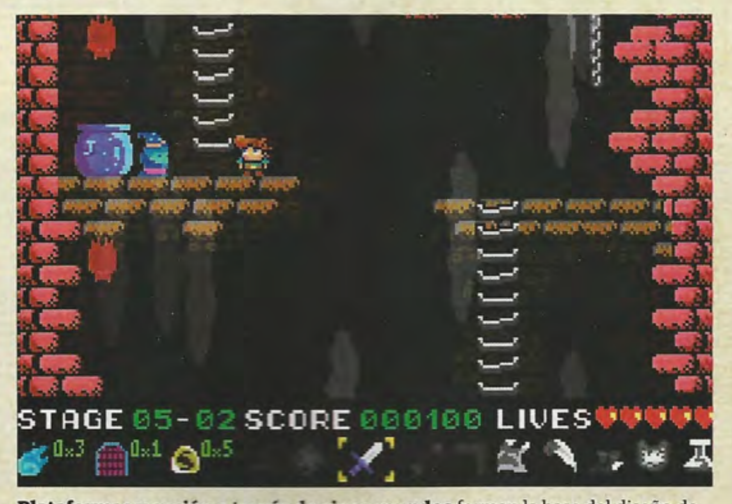


La influencia de compañías de la edad de oro, como Dinamic, la estética de ilustraciones inspiradas en el maestro Azpiri como imagen, y el entusiasmo de Raúl Nogales, artífice de «Nogalious» y la trilogía que estrena este título retro "made in Spain", son motivos suficientes como para echar un vistazo a estaoatractivo juego de estilo retro, de acción y plataformas 2D, que este verano se ha estrenado en Steam. Luegolu3go Studios lanza el juego en PC y... ¡MSX! Pero además el objetivo es tener versiones disponibles en el futuro para Commodore, Amstrad, Spectrum y Switch. ¡No te lo pierdas!
www.luegolu3go.com





«Nogalious» es el primer juego de una trilogía retro que el estudio madrileño Luegolu3go ya tiene disponible para PC, y lanza también en formato MSX.



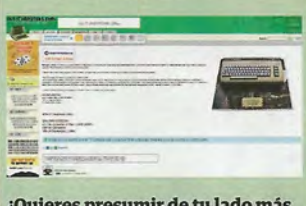
Plataformas y acción a través de cinco mundos forman la base del diseño de «Nogalious», que rememora otras épocas felices del software español.

LA WEB DEL MES

OLD COMPUTERS



Nunca está de más volver a una de las webs de referencia en hardware retro, como Old Computers. La cantidad de años que lleva en activo le ha pasado factura en cuanto a la actualidad, bien es cierto. El apartado de noticias lleva muchísimo sin actualizaciones, pero la actividad de los usuarios es constante, con sus comentarios y aportes de información, documentación y equipos. Es, sin duda, una de las mejores páginas que los amantes del hardware retro pueden consultar en Internet, y su sensacional organización para las consultas y búsquedas también es un modelo a seguir. Imprescindible.
www.old-computers.com



¿Quieres presumir de tu lado más friki? Pues acude a la tienda online de Old Computers en TeePublic y hazte con una camiseta retro de las que allí venden. ¿A que mola?



ERA CUESTIÓN DE TIEMPO...

PLAYSTATION CLASSIC

La fiebre por las ediciones "mini" de consolas clásicas entra en una nueva dimensión con la llegada el 3 de diciembre de PlayStation Classic. No, no es que vaya a usar minidiscos –los 20 juegos que traerá incluidos vendrán en memoria interna–, pero sí es la primera consola retro de este tipo de la generación de 32 bit y que dieron el salto –real– a las 3D. Prepara 99.99€ para volver a disfrutar de «FF VII» o «Tekken 3».
www.game.es

La comparativa de tamaño entre la consola original y la versión mini queda aún más clara al sujetarla en la mano.





LOS i9 SE APUNTAN AL GAMING

¡Ya está aquí la 9ª Generación de Intel Core!

Aquí tenemos el primer **Intel Core i9** para gaming, a un precio asequible. Será la CPU para jugar más deseada.

Justo un año después del estreno de los Coffee Lake-S, Intel anuncia la novena generación de procesadores Intel Core. Los 6 y 8 núcleos se estandarizan, y se estrena el primer procesador Intel Core i9 pensado para el mercado masivo. Vamos a descubrir qué nos ofrecen y si merece la pena dar el salto y actualizarse.

Este año Intel se estrena con las CPU para gaming desbloqueadas (letra K), es decir, que se pueden "overclockear". También ha presentado un buen puñado de procesadores Extreme (letra X) que a los gamers no nos interesan mucho, ya que son caros y, aunque tienen muchos núcleos, sus velocidades son más bajas. Están pensados para tareas profesionales y de diseño gráfico.

Los nuevos procesadores para gaming son los Core i5-9600K, i7-9700K e i9-9900K, con hasta 8 núcleos y 16 hilos. Y, por vez primera, se alcanzan los ansiados 5 GHz (aunque en Modo Turbo). La estrella es, sin duda, el nuevo i9-9900K, el primer i9 a un precio asequible. Intel afirma que es "la CPU para gaming más potente del mundo".

Vídeo y gaming en tiempo real

La 9ª Generación de Intel Core potencia la filosofía que Intel ya había definido en las dos anteriores. Los procesadores para gaming ya no se centran solo en el máximo rendimiento en juegos. También están pensados para streaming, grabar vídeo y subirlo a redes sociales (Twitch, YouTube, Mixer, Steam, etc.) mientras juegas.

Intel asegura que esta 9ª Generación consigue un 11% más de fps que la anterior, y un 41% más que hace tres años.

A la hora de editar vídeo, es un 34% más rápido con Adobe Premiere que la generación anterior, y un 97% más que la de hace tres años.

Al fin 5 GHz

Otra de las características importantes de la nueva generación es que se ha aumentado la velocidad de todos los núcleos, tanto en solitario, como cuando funcionan unos pocos, o todos.



El Intel Core i5-9600K tiene 6 núcleos y 6 hilos.

AMD CONTRAATACA

El mismo día de la presentación de la 9ª Generación de Intel, AMD estrenó dos procesadores gaming de la Segunda Generación Threadripper con unas prestaciones muy interesantes.

AMD Ryzen Threadripper 2970WX es uno de los topes de gama, con 24 núcleos y 48 hilos a una velocidad de reloj de 3 GHz, y modo turbo a 4.2 GHz. Tiene 64 MB de memoria caché y un TDP de 250W.

En realidad se trata del anterior modelo 2990WX, pero con 24 núcleos en lugar de 32. Su precio es de 1.299 dólares.

Más asequible, el nuevo AMD Ryzen Threadripper 2920X presume de 12 núcleos y 24 hilos con una velocidad de reloj de 3.5 GHz, y una velocidad turbo de 4.3 GHz. La memoria caché se queda en 32 MB, y el TDP en 180W. Costará 649 dólares, y le hará la competecia al i9 presentado hoy.

AMD también ha anunciado una nueva tecnología llamada Dynamic Local Model. Este Modo Local Dinámico examina las tareas que está llevando a cabo cada hilo, y envía las más urgentes primero a los núcleos que tienen acceso directo a memoria.



Intel sigue apostando por los 14 nm. Los 10 nm, siempre anunciados para el futuro, llevan varios años de retraso sobre lo previsto inicialmente.

> "La gran novedad es el procesador i9 9900K, un nuevo objeto de deseo para gamers"

En anteriores generaciones algunos núcleos iban a menor velocidad en ciertas combinaciones.

Por primera vez, la tecnología Turbo Boost alcanza los 5 GHz en Modo Turbo y en un único núcleo. Esto es importante en juegos que usan un solo núcleo, especialmente los más antiguos.

OC mejorado

Estos primeros procesadores de la 9ª generación están todos desbloqueados (la letra K), así que se pueden "overclockear". Intel confirma que se puede conseguir más velocidad de OC que en generaciones anteriores gracias a la mejora en la capacidad térmica de la soldadura STIM.

La nueva versión de Intel Extreme Tuning Utility (Intel XTU) también incluye nuevos parámetros para realizar un overclocking más preciso y seguro.

Otras novedades

Tenemos alguna característica más destacada. Se confirma el soporte de hasta 64 GB de memoria DDR4 a 2.666 MHz.

La propia CPU codifica y decodifica por hardware vídeo 4K HDR y gamut de color extendido (Rec 2020) a través de los codecs HEVC de 10 bits, y VP9 10 bits. El soporte de HDR se ha mejorado para ajustarlo a los nuevos estándares HDR de los nuevos monitores. Al fin vamos a dejar de estar por detrás de las consolas.

Aunque Intel no ha especificado el modelo de chip gráfico, tiene las mismas velocidades que el Intel UHD 630.

Las nuevas placas Z390

Aunque estos tres procesadores que estamos analizando son compatibles con los actuales chipsets de la familia 300, Intel ha presentado uno nuevo, el Z390, que sustituye al Z370 de la 8ª Generación.

Entre las novedades de este chipset tenemos el nuevo conector USB 3.1 Gen 2, que ofrece velocidades de 10 Gbps (el doble que USB 3.1 Gen 1). También la conexión Intel Wireless (WiFi) AC integrada, que admite conexiones de fibra de hasta 1 Gbps. Y hasta 40 carriles PCIe 3.0, que podremos repartirnos a nuestro gusto entre la tarjeta gráfica, los discos M.2, y otras componentes.

El chipset Z390 mejora aún más la compatibilidad con la nueva memoria de almacenamiento Intel Optane, consiguiendo una mejor integración en el sistema.

Mejorar lo presente

Como ocurría en la generación anterior, Intel no ha estrenado ninguna innovación tecnológica ni cambios en la arquitectura. Simplemente ha aumentado el rendimiento, y algunas especificaciones del hardware.

El nuevo i5-9600K es casi un clon del año pasado, salvo en la velocidad, ligeramente mayor.

El i7-9700K se convierte en el primer i7 para gaming con 8 núcleos, aunque sin Hyper Threading, es decir, con el mismo número de hilos.

La gran novedad es el i9-9900K, que se va a convertir en el oscuro objeto del deseo de los gamers, con sus 8 núcleos y 16 hilos, más memoria caché L3, y un precio que se queda en la frontera entre lo accesible y lo prohibitivo.

Como vemos, no hay ninguna novedad que sorprenda. Lo mejor de todo es que se aumentan las velocidades y se mantienen altas con todos los núcleos rindiendo al máximo. Tampoco aumentan mucho el consumo ni el precio, lo que es un buen dato.

A partir de tres años, la mejora de rendimiento ronda el 40% en gaming y hasta el 94% en otras tareas, y es cuando conviene plantearse renovar el PC, si tu economía te lo permite. **J.A.P.**



Los tres procesadores presentados están desbloqueados de fábrica, así que se pueden overclockear sin problema, si te gusta utilizar esta tecnología.

PROCESADORES Y PLACAS INTEL CORE 9ª GENERACIÓN

La primera remesa de CPUs está formada por tres procesadores de las familias i5, i7 e i9, desbloqueados.

PROCESADOR I5-9600K



El nuevo procesador i5-9600K apenas presenta mejoras con respecto a la generación anterior. Mantiene el mismo número de núcleos, 6, sin Hyper Threading (sin dobles hilos). Tiene también el mismo TDP de 95W, y la misma memoria caché L3, 9 MB. ¿Dónde están las diferencias entonces?

Aumenta ligeramente la velocidad base y el Modo Turbo. Aún más importante, mantiene dicha velocidad cuando usas varios núcleos. Por ejemplo, con un solo núcleo funciona a 4.6 GHz en Modo Turbo, pero con seis núcleos solo baja a 4.3 GHz. Esta preparado para rendir al máximo con cualquier juego.

Con un precio que en España rondará los 270€, se va a convertir en uno de los procesadores gaming más solicitados.

MODELO	FABRICACIÓN	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
I5-9600K	14 nm++	Coffee Lake	6	6	3,7 GHz	4,6 GHz (1 núcleo), 4,5 GHz (2 núcleos), 4,4 GHz (4 núcleos), 4,3 GHz (6 núcleos)	9 MB	2 canales DDR4 a 2.666 Mhz	Sí	95 W	Intel 630 UHD a 1150 Mhz	FCLGA1151	262 dólares

PROCESADOR I7-9700K



Al contrario que con el i5, el i7-9700K sí presenta diferencias importantes con respecto a la generación pasada, que tenía 6 núcleos y 12 hilos. El i7-9700K es el primer i7 para gaming con 8 núcleos, pero no tiene Hyper Threading, así que no hay doble número de hilo, se queda en 8. La velocidad base es la misma, 3.6 GHz, pero el Modo Turbo ha subido a los 4.9 GHz, y apenas baja a 4.6 GHz cuando usa 6 u 8 núcleos. Y lo consigue sin aumentar el TDP (la necesidad de refrigeración).

Siendo una CPU para gaming, que tenga más núcleos y menos hilos es una buena decisión. Así que auguramos un rendimiento superior con respecto a su predecesor, en la mayoría de los juegos. El nuevo i7-9700K tiene un precio de 374 dólares.

MODELO	FABRICACIÓN	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
I7-9700K	14 nm++	Coffee Lake	8	8	3,6 GHz	4,9 GHz (1 núcleo), 4,8 GHz (2 núcleos), 4,7 GHz (4 núcleos), 4,6 GHz (6/8 núcleos)	12 MB	2 canales DDR4 a 2.666 Mhz	Sí	95 W	Intel 630 UHD a 1200 Mhz	FCLGA1151	374 dólares

PROCESADOR I9-9900K



La gran novedad de la novena generación del Intel Core es el i9-9900K, el primer i9 asequible para jugar.

Con sus 8 núcleos y 16 hilos, es el procesador más potente que Intel ha lanzado para PC gaming. También tiene más memoria caché L3, 16 MB. La velocidad base se queda en 3.6 GHz, pero el Modo Turbo al fin alcanza los 5 GHz, aunque solo con uno o dos núcleos.

Pese a su mayor potencia, sigue manteniendo el TDP en 95W, como el i5. Todo un logro.

En Intel Core i9-9900K tiene un precio de 488 dólares. Aplicando el IVA, en España rondará los 580€, aproximadamente.

Aunque puede parecer un precio algo elevado, en realidad es bastante ajustado si puedes pagarte un PC de gama alta.

MODELO	FABRICACIÓN	ARQUITECTURA	NÚCLEOS	HILOS	VELOCIDAD BASE	INTEL TURBO BOOST 2.0	SMART CACHÉ L3	MEMORIA	OVERCLOCKING	CONSUMO (TDP)	CHIP GRÁFICO	SOCKET	PRECIO
I9-9900K	14 nm++	Coffee Lake	8	16	3,6 GHz	5 GHz (1/2 núcleos), 4,8 GHz /4 núcleos), 4,7 Ghz (6/8 nucleos)	16 MB	2 canales DDR4 a 2.666 Mhz	Sí	95 W	Intel 630 UHD a 1200 Mhz	FCLGA 1151	488 dólares

LAS PRIMERAS PLACAS Z390

En las próximas semanas se esperan más de 50 placas con Z390. Al preparar este reportaje solo estaban a la venta dos, que mostramos a modo de referencia.



GIGABYTE Z390 GAMING X

Gigabyte ha sido una de las primeras en poner a la venta una placa base con chipser Z390 en España. Gigabyte X390 Gaming X es un modelo de referencia en el sentido de que tiene todo lo básico, sin excesivos extras. Soporta CPUs de Octava y Novena Generación, y hasta 64 GB de RAM en 4 slots. Integra una red LAN de 1 Gbps, sonido 7.1, y soporte de 2 tarjetas, 6 discos SATA, 2 discos M.2, y compatibilidad con Intel Optane.

Estrena el nuevo conector USB 3.1 Gen 2.

INFOMANÍA

- **CPUs:** Intel Core Octava y Novena Generación
- **Chipset:** Z390
- **Conector:** LGA1551
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4000 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel UHD 630
- **Audio:** Realtek ALC892 CODEC 7.1
- **Conexiones inalámbricas:** No
- **Conectores:** HDMI 1.4, Intel GbE LAN, 1 x USB 3.1 Gen2, 7 x USB 3.1 Gen 1, 3 x USB 2.0
- **Slots:** 2 x PCI 3.0 Express x16, 4 x PCI 3.0
- **Tarjetas gráficas:** Dos
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2, Intel Optane

149,90 €
en PC Componentes

www.gigabyte.com/Motherboard/Z390-GAMING-X-rev-10

ASUS ROG MAXIMUS XI HERO

INFOMANÍA

- **CPUs:** Intel Core Octava y Novena Generación
- **Chipset:** Z390
- **Conector:** LGA1551
- **Memoria:** 4 x DDR4 DIMM a 2133 / 4133 MHz. Hasta 64 GB, Non-ECC Unbuffered
- **Chip gráfico:** Intel UHD 630
- **Audio:** ROG SupremeFX S1220 7.1
- **Conexiones inalámbricas:** WiFi 802.11ac
- **Conectores:** HDMI 1.4b, DisplayPort 1.2, DVI, VGA, Intel I219V Gigabit LAN, 3 x USB 3.1 Gen2, 6 x USB 3.1 gen1, 6 x USB 2.0
- **Slots:** 3 x PCI 3.0 Express x16, 3 x PCI 3.0
- **Tarjetas gráficas:** Dos (Crossfire) o 3 (NVIDIA SLI)
- **Almacenamiento:** 6 x SATA 3.0, 2 x M.2

353 €
en Amazon

www.asus.com/Motherboards/ROG-MAXIMUS-XI-HERO-WI-FI

La gama Maximus Hero de placas de Asus es gama alta, y eso se nota en los extras... y en el precio.

Básicamente es la Maximus X Hero, pero con el chipset Z390.

Acepta memoria DDR4 de hasta 4133 MHz, posee conectores USB 3.1 de segunda generación y USB Tipo C reversibles, tiene WiFi integrado, y hasta dos slots M.2. Si en el futuro quieres poner dos tarjetas, acepta tanto el enlace de NVIDIA como el de AMD.

Destacamos las cubiertas para proteger cables, y sistema LED Aura.

Es una gran placa, pero su precio no está al alcance de todo el mundo.



LOS NUEVOS INTEL CORE SERIE X

Juntos a los tres procesadores para gaming, se han estrenado también siete procesadores de la Serie X, muy escalables. Esta 9ª Generación incrementa la memoria y el ancho de banda, disminuyendo la latencia. La nueva tecnología TurboBoost 3.0 Max redirige las cargas de trabajo importantes a los núcleos más rápidos. Y los programadores van a poder aprovechar las nuevas instrucciones Intel AVX-512, para procesar datos en paralelo.

Con hasta 18 núcleos, 16 procesos, 24,75 MB de memoria caché, y 68 carrile de PCIe, son muy potentes, pero no indicados para jugar.



Número de procesador	Velocidad base de reloj (GHz)	Intel® Turbo Boost Technology 2.0 Frecuencia de turbo máxima en un único núcleo (GHz)	Núcleos / Subprocesos	TDP	Intel® Smart Cache	Desbloqueo	Carriles de PCIE	Soporte de memoria	Soporte de memoria Intel® Optane™	Precio recomendado (USD 1K)	Número de procesador
Intel® Core™ i9-9980XE serie X	3.0	4.4	4.5	18/36	24.75 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$1,979
Intel® Core™ i9-9960X serie X	3.1	4.4	4.5	16/32	22 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$1,684
Intel® Core™ i9-9940X serie X	3.3	4.4	4.5	14/28	19.25 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$1,387
Intel® Core™ i9-9920X serie X	3.5	4.4	4.5	12/24	19.25 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$1,189
Intel® Core™ X-series i9-9900X	3.5	4.4	4.5	10/20	19.25 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$989
Intel® Core™ i9-9820X serie X	3.3	4.1	4.2	10/20	16.5 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$898
Intel® Core™ i9-9800X serie X	3.8	4.4	4.5	8/16	16.5 MB	Hasta 68	Sí	165W	Cuatro canales DDR4-2666	Sí	$589

¡ASÍ SE VE EL FUTURO EN TU PC!

NVIDIA GEFORCE RTX 2080 FOUNDERS EDITION

Producto: Tarjeta gráfica
Precio: 849 €
Más información: Nvidia
Web: *www.nvidia.es*



Lo primero que hay que dejar claro: la nueva serie RTX es para jugar en 4K. Lo segundo: la **RTX 2080 es un auténtico cañón**. Aún hay pocos juegos que utilicen la tecnología de trazado de rayos –y con limitaciones–, y es algo que solo puedes apreciar en 4K –de hecho, apartados como **DLSS solo se activan en 4K y monitores 1440p, mínimo**–. Pero incluso como gráfica "convencional", la RTX 2080 es lo mejor que puedes encontrar –salvo la versión Ti, mucho más cara–. El salto a la memoria GDDR6 se nota, y mucho, y la arquitectura Turing va a dar mucho que hablar desde ahora. Con un precio similar, deja muy atrás a una GTX 1080 Ti. Poco más hay que decir.

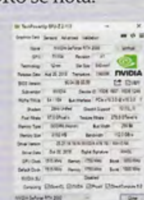
INTERÉS ■■■■■■■■■■

PRUEBAS

Pruebas de rendimiento: Aún no hay benchmarks adaptados a la tecnología de trazado de rayos en juegos, pero los resultados en los test habituales de «3D Mark» y «VR Mark» resultan sobresalientes. La RTX 2080 supera de largo -casi 1000 puntos- a una GTX 1080Ti. Aunque tenga menos memoria, el cambio a la GDDR6 se nota.

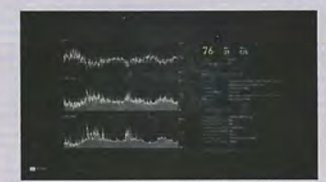








Pruebas en juegos: Una prueba de toque es el benchmark de «Final Fantasy XV» en 4K con alta calidad. El global es un "standard", pero que al nivel de calidad y en 4K es algo sensacional. En los juegos más actuales -«Shadow of the Tomb Raider» y «AC Odyssey»- simplemente se sale a calidad ultra... ¡Es algo impresionante!







NUESTRA OPINIÓN

Parece arriesgado recomendar una tecnología de nuevo cuño, aún limitada en estos primeros modelos y con pocos juegos que la soporten, pero la RTX 2080 es tan abrumadora en su potencia que solo te puedes enamorar de ella. ¡Increíble!



VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA ■■■■■■■■■■
- DISEÑO ■■■■■■■■■
- PRESTACIONES ■■■■■■■■■■
- GAMING ■■■■■■■■■■
- PRECIO / CALIDAD ■■■■■■■■■■

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

ESPECIFICACIONES DEL MOTOR DE GPU:
- **NVIDIA CUDA® Cores:** 2944
- **RTX-OPS:** 60 T
- **Giga Rays/s:** 8
- **Frecuencia acelerada (MHz):** 1800 (OC)
- **Frecuencia de reloj normal (MHz):** 1515

ESPECIFICACIONES DE LA MEMORIA:
- **Frecuencia de la memoria:** 14 Gbps
- **Config. de memoria estándar:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de la interfaz de memoria:** 256-bit
- **Ancho de banda de memoria (GB/s):** 448 GB/s

TECNOLOGÍAS SOPORTADAS:
- Trazado de rayos en tiempo real
- NVIDIA GeForce Experience
- NVIDIA Ansel
- NVIDIA Highlights
- Compatible con NVIDIA G-SYNC
- Controladores Game Ready
- API de Microsoft DirectX 12, API de Vulkan, OpenGL 4/5
- DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b3
- HDCP 2.2
- NVIDIA GPU Boost
- NVIDIA NVLink (SLI-Ready)
- VR Ready
- Diseñada para USB Type-C and VirtualLink5

PANTALLAS:
- **Máxima resolución digital:** 7680x4320
- **Conectores de pantalla:** DisplayPort, HDMI, USB Type-C
- **Capacidad multimonitor:** 4
- **HDCP:** 2.2

DIMENSIONES:
- **Altura:** 115.7 mm
- **Longitud:** 266.74 mm
- **Anchura:** 2 ranuras

ESPECIFICACIONES TÉRMICAS Y POTENCIA:
- **Temperatura máxima de la GPU (en ºC):** 88
- **Potencia de la tarjeta gráfica (W):** 225W
- **Potencia recomendada para el sistema (W) (4):** 650W
- **Conectores de alimentación suplementarios:** 6 pines + 8 pines



¡NO LE QUITARÁS LAS MANOS DE ENCIMA!

LOGITECH G513

Producto: Teclado mecánico gaming **Precio:** 179 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com*

Probar el G513 de Logitech y pensar que va a convertirse en tu teclado gaming definitivo es todo uno. La clave está en varios apartados: su robustez –con base de aleación de aluminio–, su diseño minimalista y elegante y, sobre todo, **el tacto de sus interruptores GX Blue** –hay alternativas con Romer lineal y táctil–. La personalización de la iluminación RGB –con Lightsync–, el antighosting y sus funciones programables hacen el resto. Y luego está el reposamuñecas. Independiente, en cuero sintético y que puedes colocar separado del teclado, si quieres. O no usarlo. Quizá su precio sea algo excesivo, pero es todo un lujo de teclado y no hay nada igual.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

DIMENSIONES DEL TECLADO:
- **Altura:** 132 mm
- **Anchura:** 455 mm
- **Profundidad:** 35,5 mm
- **Peso (sin cable):** 962 g
- **Cable:** 1,8 m

DIMENSIONES DEL REPOSAMANOS:
- **Altura:** 88 mm
- **Anchura:** 445 mm
- **Profundidad:** 21,5 mm

INTERRUPTORES MECÁNICOS GX BLUE:
- **Duración:** 70 millones de pulsaciones de teclas
- **Distancia de actuación:** 1,9 mm
- **Fuerza de actuación:** 50 g
- **Recorrido total:** 4,0 mm

ESPECIFICACIONES DE TECLADO:
- **Tipo de conexión:** USB 2.0
- **Protocolo USB:** USB 2.0
- **Indicadores luminosos (LED):** 2
- **Puertos USB (integrados):** Sí, 2.0
- **Retroiluminación:** Sí, RGB personalizable por tecla

TECLAS ESPECIALES:
- **Controles de iluminación:** FN+F5/F6/F7
- **Modo de juego:** FN+F8
- **Controles multimedia:** FN+F9/F10/F11/F12
- **Controles de volumen:** FN+ IMPR PANT/BLOCK DESPL/PAUSA
- **Teclas FN:** programables mediante Logitech Gaming Software

NUESTRA OPINIÓN

Aunque su diseño minimalista elimina teclas dedicadas -multimedia, macros- la elegancia, prestaciones, personalización y calidad del G513 y sus interruptores GX Blue convierten a este teclado de Logitech en un fuera de serie.



VALORACIÓN POR APARTADOS

Apartado	Valoración
TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■■
DISEÑO	■■■■■■■■■□
PRESTACIONES	■■■■■■■■■□
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■□□

TECNOGAMING



PREDATOR XB273K Y NITRO XV273K

Los nuevos modelos de Acer de 27" apuestan por las 4K UHD y el HDR. **El XB273K es compatible con G-Sync y el XV273K con FreeSync**. Tienen una tasa de refresco de 144 Hz y panel IPS. Sus precios de salida, según modelo, empezarán en 1499 € y 1049 €, respectivamente.
www.acer.com



T.RACING SCUDERIA FERRARI EDITION

El color Rosso Corsa, tan identificativo de Ferrari, es también el de los nuevos auriculares de Trustmaster. Su **diseño se inspira en los usados en el paddock** de Ferrari, incorporan drivers de 50mm/2", tienen un nivel de presión de 116db SPL y una distorsión ≤1%. Llegan el 20 de noviembre.
www.thrustmaster.com



THERMALTAKE VIEW 71 TG RGB PLUS

Los **tres ventiladores Riing Plus 12 RGB de 120 mm** son parte de la esencia del diseño del nuevo chasis de Thermaltake. El View 71 TG RGB Plus incluye 7 bahías con racks modulares para montar discos y permitir refrigeración líquida. Sus paneles son de cristal templado de 5mm.
www.thermaltake.com



GXT 888 ASSA

Un teclado que ha sido **diseñado y pensado exclusivamente para gamers**. Así define Trust el GXT 888 Assa, un teclado auxiliar personalizable, con memoria integrada, 30 teclas y macros programables, además de iluminación RGB y tecnología antighosting. Sale por 49.99 €.
www.trust.com

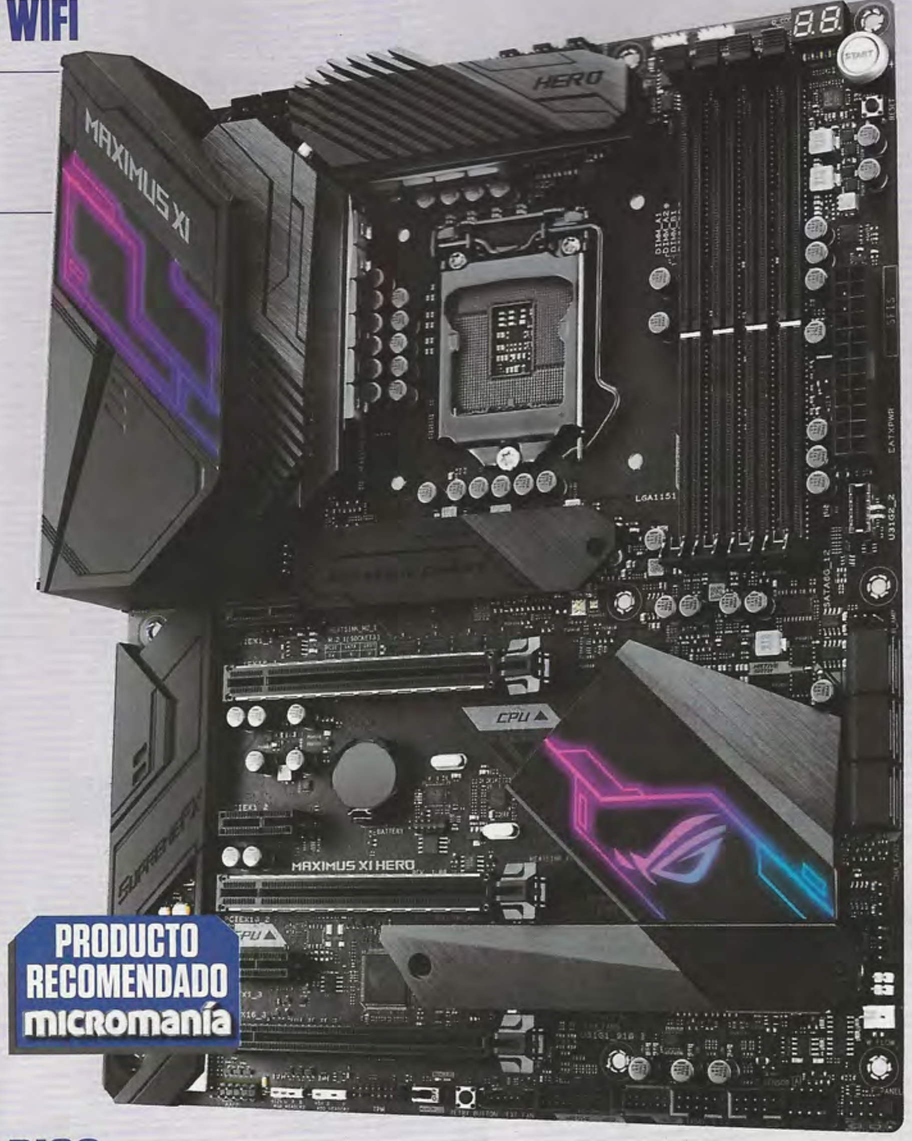
SOPORTE TOTAL DE 9ª GENERACIÓN

ASUS ROG MAXIMUS XI HERO WIFI

Producto: Placa base (Intel Core 9ª gen.)
Precio: 349.90 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com*

La 9ª generación de Intel merece el mejor soporte posible para disfrutar de los juegos al máximo. Y **este modelo con chipset Z390 es el tope de ASUS**, cuyas prestaciones están ala altura –y más aún– de lo esperado. Sobre el modelo Maximus X precedente se aprecian cambios estéticos –un protector extra para el segundo zócalo M.2, cambios en la disposición de conectores y placas protectoras–, y con una fabricación con niveles de calidad superiores. Pero es al entrar en la BIOS donde se ven los grandes cambios, con el apoyo de IA para la gestión de todo el equipo -y el OC–. Las habituales aplicaciones de ASUS ponen la guinda a una placa sobresaliente.

INTERÉS



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **CPU:** Intel Socket 1151 para Intel Core 9000 series, 8ª Generación Core i7/ i5/ i3, Pentium y Celeron, 14nm CPU, Intel Turbo Boost Technology 2.0
- **Chipset:** Intel Z390 Chipset
- **Memoria:** 4 x DIMM, máx. 64GB, DDR4
- **Ranuras de expansión:** 2 x PCIe 3.0 x16 slots (soporta x16, x8/x8, x8/x4+x4), Intel Z390 Chipset, 1 x PCIe 3.0 x 16 slot (máx. a x4 mode), 1 x PCIe 3.0.
- **Soporte Multi GPU:** NVIDIA 2-Way/Quad-GPU SLI, AMD 3-Way/Quad-GPU CrossFireX.
- **Almacenamiento:** Intel Z390 Chipset con RAID 0, 1, 5, 10 e Intel Rapid Storage Technology, 1 x M.2 Socket 3 con M key, tipo 2242/2260/2280/22110 (PCIe 3.0 x 4 y SATA modes)*, 1 x M.2 Socket 3 con M key, tipo 2242/2260/2280 (PCIe 3.0 x 4 mode), 6 x SATA 6Gb/s, Intel Optane Memory Ready.
- **LAN:** Aquantia AQC-111C 5G LAN, Intel I219-V Gigabit LAN, Antisurge LANGuard, GameFirst V
- **Inalámbrico y Bluetooth:** Intel Wireless-AC 9560, Wi-Fi 2 x 2 con MU-MIMO 802.11 a/b g/n/ac es compatible con la banda de frecuencia dual 2.4 / 5 GHz, Soporta ancho de banda de canal: HT20 / HT40 / HT80 / HT160. Velocidad de transferencia de hasta 1.73 Gbps, Bluetooth v5.0
- **USB:** Intel Z390 Chipset, 1 x USB 3.1 Gen 2 front panel connector, 4 x USB 3.1 Gen 2 ports (3 x Type-A [red] and 1 x Type-C [black] at back panel), 8 x USB3.1 Gen 1 ports (4 ports en mid-board, 4 ports[blue] en panel trasero), 4 x USB 2.0 ports (en mid-board)*, 2 x USB 2.0 headers 4 x USB 2.0 ports, 1 x ASMedia® USB 3.1 Gen 1 Controller, 2 x USB3.1 Gen 1 ports (at back panel[blue])
- **Puertos de E / S posteriores:** AURA, Aura Lighting Control, Aura RGB Strip Headers, Aura Addressable Strip Headers, Aura Lighting Effects con componentes ASUS ROG, interruptor Clear CMOS, interruptor BIOS Flashback, 6 x USB 3.1 Gen 1 ports [blue], 4 x USB 3.1 Gen 2 ports (1 x Type-C [black] y 3 x Type-A [red]), 1 x HDMI 1.4b, 1 x AQC-111C 5G LAN port, 1 x Anti-surge LAN (RJ45) port, 1 x 2 x 2 Wi-Fi module, 1 x Optical S/PDIF out, 5 x Gold-plated audio jacks
- **Bios:** 1 x 128 Mb Flash ROM, UEFI AMI BIOS, PnP, DMI3.0, SM BIOS 3.1, ACPI 6.1
- **Factor de forma:** ATX (30.5 x 24.4 cm)

BIOS

Aparte de los cambios estéticos, es en la espectacular BIOS UEFI donde destacan apartados como la gestión de IA de la CPU y su OC, además de cada componente individual del equipo. Y todo facilitado con el EzMode.







NUESTRA OPINIÓN

Si estás decidido a cambiar tu placa y posees un Core de 8ª generación -o, mejor, vas a saltar a la 9ª-, este modelo de ASUS es una auténtica joya. Más allá del diseño, su BIOS es una maravilla y sus posibilidades de expansión son brillantes.

LA NOTA 92

VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD

¡TODO TE SONARÁ MUCHO MEJOR!

SOUNDBLASTERX G6

Producto: Tarjeta de sonido externa **Precio:** 149.99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Seguro que piensas que si dispones de una buena placa gaming con sonido integrado, no necesitas una tarjeta de sonido, y menos una externa. Pero **puede que todo cambie tras probar la SoundBlasterX G6**. Su diminuto tamaño oculta un sensacional conjunto de amplificador, DAC, sonido envolvente, decodificación Dolby, rango ultradinámico y coompatibilidad con PCM y DoP, que ofrece una calidad de audio con auriculares o altavoces realmente impresionante. Además, no debes limitar el PC como sistema de uso, pues es compatible con todas las consolas actuales. Una joya para los amantes del audio de calidad, más allá de los juegos.

INTERÉS



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Peso:** 144 g
- **Interfaz/potencia:** USB 2.0, Con alimentación por bus USB
- **DAC Rango dinámico:** 130 dB (ponderación A), THD+N : - 0,0002%, Tasa de muestreo (Reproducción DSP): PCM de 16/24/32 bits/44,1, 48, 88,2, 96 kHz, Tasa de muestreo (Reproducción Direct Mode): PCM de 16/24/32 bits/44,1, 48, 88,2, 96, 176,4, 192, 352,8, 384 kHz, 16/24 bits/176,4, 352,4 kHz
- **ADC Rango dinámico:** 114 dB (ponderación A), THD+N : 0,0006%, Tasa de muestreo (entrada de micrófono): 16/24/32-bit / 44.1, 48.0, 88.2, 96.0, 176.4, 192,0 kHz, Tasa de muestreo (entrada de línea o entrada óptica): 16/24/32-bit / 44.1, 48.0, 88.2, 96.0, 176.4, 192,0 kHz, Impedancia de salida : 1 Ω, Impedancia de cascos soportada : 16 - 600 Ω, Ganancia alta : 150 - 600 Ω (+14dB), Ganancia baja : 16 - 149 Ω (+0dB)
- **Procesador de audio:** SB-Axx1
- **Opciones de entrada (principal):** 1 clavija combinada de 3.5 mm de entrada de línea o mini TOSLINK, 1 clavija combinada de 3.5 mm de salida de línea o mini TOSLINK, 1 clavija de 3.5 mm de auriculares, 1 clavija de entrada de micrófono ext. de 3.5 mm, Puerto microUSB para PC/Mac
- **Tecnología de audio:** Scout Mode
- **Dimensiones:** 111 x 70 x 24 mm
- **ASIO:** Reproducción y grabación

NUESTRA OPINIÓN

El tamaño de la SoundBlasterX G6 oculta una espectacular tecnología de audio que se puede disfrutar con cualquier dispositivo casero. Compatible con sistemas gaming -como Scout- y decodificación Dolby, es una pequeña joya.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOTREND



ACER PL Y SL

Creados para su uso en entornos profesionales y educativos, los nuevos **proyectores láser de Acer** -varios modelos en series PL y SL- ofrecen resoluciones desde 1080p a WUXGA. La serie PL está pensada, además, para ser usados en respacios reducidos.
www.acer.com



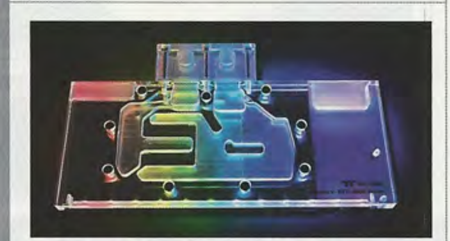
H-240 Y H-120 AURA

Nox lanza dos modelos de refrigeración líquida para CPU, **compatibles con Intel y AMD**, el H-240 -dos radiadores- y el H-120 -un radiador- son compatibles con Asus Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion, MSI Mystic Light Sync y Asrock RGB LED. H-120 sale por 64.90 € y H-240 por 74.90 €.
www.nox-xtreme.com



SPC GRAVITY 3G Y GRAVITY PRO

La española SPC lanza dos nuevas tablets tope de gama, Gravity 3G y Gravity Pro. Ambas ofrecen **resolución 1280x800 y un tamaño de 10.1"**. El modelo Pro incorpora procesador Quad Core Cortex A35 a 1.3 GHz y 32 GB, y el 3G un Quad Core A7 a 1.3 GHz y 16 GB.
www.spc-universe.com



THERMALTAKE PACIFIC V-RTX 2080 PLUS SERIES FOUNDERS EDITION

Con la llegada de las nuevas gráficas RTX de Nvidia empiezan a salir complementos, como este bloque para refrigeración líquida RGB de Thermaltake. Apto para los **modelos Founders Edition de las 2080/2080 Ti**, se encuentra ya disponible en el sitio web oficial por 194.90 €.
ttpremium.eu

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

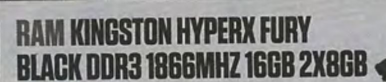
CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €

UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5
Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

MSI H370 GAMING PRO CARBON

Precio: 144.95 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



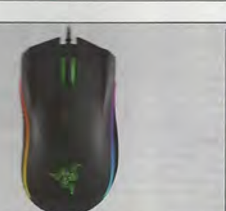


RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



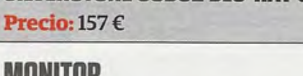
TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €



MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

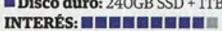
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.





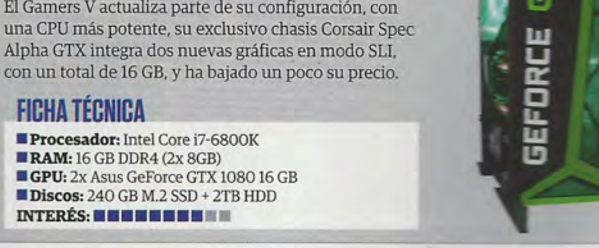
FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.





FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1 TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73VR 7RF

Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.





FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR

Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



micromanía te regala

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

Ganarle la guerra a los nazis una vez sabe a poco, así que mejor disfruta la victoria por partida doble con este pack de juegos de acción táctica.

En la Segunda Guerra Mundial no todo fueron combates en el frente, desembarcos en las playas ni defensas épicas de ciudades asediadas. De hecho, muchas batallas se libraron, y se ganaron, sin disparar un tiro. Fueron batallas en la sombra, con espías infiltrados en las fuerzas enemigas, por ambos bandos, que con sus acciones de sabotaje y robo de información, dieron al traste con muchos de los planes enemigos. Y uno de los servicios secretos más eficaces –y misteriosos– fue el SMERSH, un acrónimo ruso que significa "muerte a los espías". Justo, qué casualidad, el título de la saga de juegos de acción táctica y estrategia que Micromanía te regala este mes, y que en sus dos entregas te ofrece horas y horas de diversión, con una perspectiva muy diferente del conflicto a la que estamos acostumbrados.

En «Death to Spies Anthology» encontrarás un montón de misiones que llevar a cabo con total libertad. Podrás elegir tu camino, tus herramientas, armamento, disfraces –hay que infiltrarse, recuerda– y más para cumplir tus objetivos. Podrás usar el sigilo, forzar cerraduras, colocar trampas, robar documentos, fotografiar emplazamientos secretos y, si llegara el caso, eliminar algún objetivo concreto.

El héroe soviético

En «Death to Spies» nos metemos en la piel del agente Alexandre Strogov, capitán del SMERSH, que deberá cumplir las misiones más peligrosas, con desafíos de lo más variado en ambos juegos. La segunda entrega, «Moment of Truth», te ofrecerá un mundo de juego visualmente mejorado, con más detalles, lo que también hará la experiencia más realista. Disfruta la guerra como nunca.

> “Métete en la piel de un espía soviético y sabotea los planes nazis en la 2ª Guerra Mundial”



Pasar desapercibido es crucial en cada misión. Y todo ayuda, desde disfrazarte de soldado nazi hasta utilizar el sigilo y convertirte en una sombra.





Los dos juegos de la saga te ofrecerán un montón de horas en las que poner a prueba tus habilidades como agente secreto. ¡No dejes que te atrapen!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Death to Spies Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un códig… único de des…



¿Sabes lo que era el SMERSH soviético? ¡Pues ahora vas a descubrirlo! En «Death to Spies Anthology» te convertirás en un espía ruso capaz de infiltrarse en las fuerzas enemigas y sabotear los planes secretos nazis, por cualquier medio.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: ■ **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz ■ **RAM:** 1 GB ■ **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior) ■ **Cone…**

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Death to Spies Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Death to Spies Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\
D:\
E:\
H:\

JUEGA A TOPE CON CALL OF DUTY BLACK OPS IIII EN TU PC, CON GAME

¡La batalla acaba de comenzar! La acción estalla en tu PC con «Black Ops IIII» y GAME te ha preparado la mejor selección de periféricos y equipos para disfrutar al máximo en el campo de batalla. ¡Derrotar a todos tus enemigos ahora es posible!

Roccat Kiro

Seas un tirador zurdo o diestro, éste es tu gran aliado en la batalla.



49'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 1,8 m
- **Dimensiones:** 30x67x120 mm
- **Cantidad de botones:** 10
- **Tecnología de sensor:** Óptico
- **Resolución de movimiento:** 4000 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Peso:** 103 g
- **Guía de configuración rápida:** Sí
- **Rueda de desplazamiento:** Sí
- **Diseño de plancha ergonómico:** Sí
- **Factor de forma:** Ambidextro
- **Botones programables:** Sí
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Memoria incorporada:** Sí
- **Número de ruedas de desplazamiento:** 1
- **Tipo de desplazamiento:** Rueda

Trust GXT 860 Thura Semi-Mecánico

Toda la accción estará bajo control con este excepcional teclado.

49'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Teclas semi mecánicas:** combina el toque suave de un teclado convencional con el diseño y la sensación de un teclado mecánico
- 9 modos de color de onda de arco iris con brillo ajustable
- Modo de juego especial para deshabilitar las teclas de Windows
- Función avanzada contra el efecto fantasma con hasta 16 pulsaciones de tecla simultáneas
- 12 teclas multimedia de acceso directo
- Reposamuñecas extraíble
- Placa superior metálica genuina
- Pies de goma antideslizante

The G-Lab Korp Oxygen

¡Localizar al enemigo con toda precisión será ahora más fácil!



29'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Tipo de auriculares:** Supraaurales
- **Sonido:** X-Tra Bass
- **Mando a distancia incluido:** Sí
- **Funciones en el mando a distancia:** Ajuste de volumen; activar / desactivar silencio
- **Peso (auriculares):** 180g
- **Tipo de micrófono:** Desmontable y ajustable
- **Dimensiones de los altavoces:** 40 mm
- **Respuesta en frecuencia:** 20 Hz – 20 Khz
- **Impedancia:** 32Ω
- **Longitud del cable:** 2,4 m
- **Conexión:** Jack único + duplicador
- **Compatibilidad:** PC, PS4 & PS Vita, Nintendo Switch, Xbox One & Xbox One X, Smartphones & Tablets

EN GAME ESTÁN LOS MEJORES PORTÁTILES

HP Omen 115 dc0029ns i7 8750H GTX 1050Ti, 12GB, 256 SSD, 1TB, 15.6", 0W10

¡Llévate la acción debajo del brazo con este gran portátil gaming!

1399'00 € P.V.P OFICIAL



CARACTERÍSTICAS

- **Procesador:** Intel Core i7-8750H
- **Velocidad de procesador:** 2.2 GHz Turbo 4.1 GHz
- **Cantidad de núcleos:** Hexa CoreT
- **Tipo de Disco:** HDD+SSD
- **Tarjeta Gráfica:** NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB
- **Memoria de tarjeta gráfica:** 4 GB Dedicados
- **Pantalla:** 15,6"(39,62 cm)
- **Disco Duro:** 1 TB HDD + 256 GB SSD
- **Memoria RAM:** 12GB
- **Resolución de la pantalla:** 1920 x 1080 (FHD)
- **Pantalla táctil:** No
- **Auton**3 (transferencia de datos de hasta 40 Gb/s, DP1.2, HP Sleep and Charge). 3 USB 3.1 Gen 1 (1 HP Sleep and Charge). 1 Mini DisplayPort. 1 HDMI. 1 RJ-45. 1 combo de auriculares/micrófono. 1 entrada de micrófono.
- **Cámara Incorporada:** Sí
- **Teclado numérico:** Sí
- **Sistema Operativo:** Windows 10 Home
- **Color:** Negro
- **Alto:** 2,5 cm
- **Profundidad:** 26,3 cm

Primux Ioxbook 1402MC Minecraft Edition, Intel Celeron N3350, 4 GB RAM, 14.1" FullHD, W10

¡Disfruta por mucho menos de lo que imaginas de un portátil con todo!



229'00 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **CPU:** Intel Celeron N3350 Dual core hasta 2.4 GHz
- **GPU:** Intel integrada HD Graphics 500
- **Ram:** Memoria ram 4 GB DDR3L
- **Almacenamiento:** NAND 32GB
- **Almacenamiento externo:** Soporta disco SSD M2 2242 hasta 1TB / Soporte para microSD hasta 128 GB
- **Tamaño:** 14,1" HD grado A+
- **Resolución:** 1366x768
- **Cámara delantera:** 2 Mpx
- **Capacidad batería:** Batería 10000 mAh / 3,7V Polymer Lithium
- **Tipo batería:** Batería recargable de polímero de litio
- **Tipo recarga:** Adaptador
- **Tipo carga:** 100V-240V Entrada, 5V, DC 3A Salida
- **2G/3G:** No integrado. Habilitado a través de usb externo.
- **WiFi:** 802.11b/g/n
- **Bluetooth:** Bluetooth 4.0: I/O
- **Tarjeta SIM:** N/A
- **Audio:** 1X Jack auriculares 3.5mm
- **Micro y altavoz:** Altavoz 2 x 1W
- **USB:** USB 3.0 y 2.0
- **HDMI:** 1 Mini HDMI
- **RJ45:** No integrado. Habilitado a través de USB externo.
- **Otros:** Altavoces 1W 8 ohm
- **Audio:** MPEG-4 (.mp4, .m4a), AAC (.aac), FLAC (.flac), MP3 (.mp3), Ogg (.ogg), WAVE (.wav)
- **Vídeo:** 3GPP (.3gp)/MPEG-4 (.mp4)/ MPEG-TS (.ts, AAC audio only)/AVI (.avi)
- **Dimensiones:** 335x218x18.2 mm
- **Peso:** 1275 g aproximadamente.

JUEGO DEL MES micromanía

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

¡Ha llegado la hora de cambiar la Historia!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec/Montreal y otros
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVD:** 5
- **PVP recomendado:** 59.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *assassinscreed.ubisoft.com*



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 2 (Kassandra, Alexios; excluyentes)
- **Tipos de habilidades:** 3 (caza, combate, asesinato)
- **Tipos de arma:** 4 (arcos, espadas, dagas, lanzas).
- **Regiones:** 36
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400 a 3.1 GHz, AMD FX 6300 a 3.8 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R9 285
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 7 64 bits o superior

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



¡Vuelven las batallas navales! Incendia, dispara, embiste, aborda, saquea, hunde... ¡Destroza a tus enemigos en el mar!



Antes de lanzarte a una misión es recomendable consultar las características de la misma. Comprueba que tienes un nivel apto.



El sigilo siempre es un aliado. Usa el entorno de forma táctica en tu favor. Ocúltate en la maleza e incluso actúa de noche.



¡Descubre la magia de la Grecia clásica! Viaja a la época de la Guerra del Peloponeso como un mercenario, tras haber sido repudiado por tu familia, descendiente del mítico rey Leónidas.



¡Empieza tu vida como mercenario por toda Grecia! Kassandra -o Alexios- empezará a labrarse una reputación como misthios actuando para espartanos y atenienses, según convenga.

Leónidas y sus trescientos cayeron ante las fuerzas de Jerjes. Pero su leyenda comenzó justo en ese momento. Es algo que Alexios y Kassandra saben bien, porque son descendientes del héroe de Esparta. Pero, en cierto momento, su familia cayó en desgracia y nuestro protagonista, en su infancia, fue repudiado. Por fortuna, un burlón y avispado personaje, Markos, lo acogió, lo cuidó y crió y convirtió en un misthios, un mercenario, un matón, en otras palabras, gracias al cuál su fortuna empezó a crecer en Cefalonia. Pero nuestro protagonista ha crecido, la guerra entre Esparta y Atenas estalla y... ¿cuál es el futuro para un misthios en una isla perdida del Egeo? La aventura, nuestra aventura, la de Kassandra o Alexios, empieza aquí. Y la nueva entrega

> "Viaja a la Grecia clásica durante la Guerra del Peloponeso en la nueva entrega de la saga"

de «Assassin's Creed» nos descubre una época fascinante, en plena Guerra del Peloponeso, en uno de los lugares más legendarios para la historia de la humanidad. Y lo de legendario es literal, porque en esta aventura hay héroes, heroínas, mercenarios, personajes históricos y criaturas mitológicas. Y es solo la superficie.

Escoge tu protagonista

Kassandra o Alexios. Ambos se presentan en la trama de «Odyssey» como hermanos, pero según el que escojamos antes de empezar a jugar -son excluyentes- puede que la historia varíe. Es algo en lo que, por supuesto, también influirán ciertas decisiones, diálogos y resoluciones de misiones. Algo que los fans de la saga conocen a la perfección.

Los primeros pasos por Cefalonia son, en realidad, un inmenso tutorial en el que aprendemos las bases de la exploración, combate, gestion de equipo y habilidades básicas. Es tras salir de la isla, embarcados hacia Megárida, cuando realmente empieza la aventura.

Hasta ese momento, descubrimos los tres tipos de habilidades -caza, combate y asesinato- que

TODO EMPEZÓ EN LAS TERMÓPILAS



Si no te lo esperas, resulta algo chocante ver que «Odyssey» arranca mucho antes de lo esperado y con un protagonista sorprendente: el mismísimo Leónidas en la batalla de las Termópilas. Pero la trama nos desvelará pronto cómo Kassandra/Alexios es descendiente directo del mítico rey espartano, lo que explicará la presencia de su lanza más adelante en el juego, como una de las armas disponibles.



Antes de abordar un barco y luchar en la cubierta enemiga es conveniente debilitar al enemigo a distancia. Todo resulta mucho más fácil si los combatimos con las fuerzas mermadas.





Escoger misiones en los tablones o ir en persecución de mercenarios -y ellos en la nuestra- son extras que añaden variedad a la historia.

BATALLAS NAVALES EN EL EGEO

El regreso de las batallas navales a «Assassin's Creed» se ha resuelto de manera brillante, con posibilidades inéditas, además, de incrementar el poder en el combate.



Nada más salir de Cefalonia descubrimos las posibilidades del combate, con abordajes y ataques rápidos y fluidos, en un espectáculo de acción en el mar.



La posibilidad de mejora del navío en arsenal, resistencia y decoración, y la contratación -a veces forzosa- de lugartenientes, nos convertirá en una fuerza temible.



Algunas eliminaciones son... ¡brutales! Si desarrollas las habilidades adecuadas y tienes una armas poderosas, los combates son un espectáculo sensacional. Es una gozada solo mirar.

definirán el estilo que queremos adoptar a medida que avancemos en la historia. Algunas favorecen el cuerpo a cuerpo, otras el sigilo y las terceras, los ataques a distancia. Sin embargo, esto no limita la disponibilidad del armamento. Podemos manejar arcos, dagas, espadas y lanzas sin problemas, pero según las habilidades escogidas algunas armas serán más potentes en el combate que otras. Es algo a tener en cuenta durante todo el juego, puesto que la libertad es total tanto para explorar como para combatir, pero no tiene mucho sentido potenciar armas a distancia si vamos a preferir el cuerpo a cuerpo. Además, estas habilidades

> «Cumpliremos múltiples misiones como mercenario, tanto en tierra como en mar»

pueden ser gestionadas antes de cada misión o combate, asociándolas a atajos de teclado. En pleno combate cuerpo a cuerpo nos puede venir bien embestir o lanzar una patada, pero si antes de abordar un barco enemigo queremos debilitar al enemigo en su cubierta, potenciar las flechas múltiples envenenadas, por ejemplo, puede ser una buena táctica... ¡Oh, sí! Hay barcos.

Batallas en el Egeo

El regreso de las batallas navales son un aliciente muy interesante en «Odyssey». Es algo conocido de la saga, pero se han hecho mucho más fluidas, espectaculares y, en suma, divertidas. Además, podemos mejorar el barco tanto como al propio protagonista, lo que añade un plus.

Esta variedad que se añade a las mecánicas de juegos como «Origin» se complementan con misiones extra que son únicas en «Odyssey». No hablamos ya de misiones secundarias, sin más, sino de algunas que inciden en la vertiente mitológica de la Grecia clásica. No desvelaremos mucho más ahora, pero prepárate para enfrentarte a enemigos



Una eliminación silenciosa, seguida de la ocultación del cuerpo es una táctica muy eficaz. Pero, ojo, el resto de enemigos hace rondas y pueden encontrar el cadáver -o al compañero dormido.



¡Procura no hacer saltar las alarmas! Todos los enemigos acudirán a por ti y además acudirán paulatinamente mercenarios desde todas partes para acabar contigo y cobrar la recompensa.

LAS CLAVES DEL MERCENARIO

Triunfar en las misiones como misthios -mercenario- que nos propone «Odyssey» es más sencillo controlando varios apartados clave, que te contamos a continuación.



Mantén siempre tu equipo actualizado y mejorado según el nivel adquirido. Los enemigos son cada vez más peligrosos, y es mejor estar bien equipado en armas y armaduras.



Usa con profusion las habilidades de Ícaro, tu águila, para identificar enemigos y objetivos antes de entrar en territorio enemigo. Es mucho más fácil planear tu estrategia así.



Controla las misiones que tienes disponibles y que sigues en cada momento. A veces es mejor dejar alguna para más adelante pese a tener nivel para ella.



Diseña tu estilo potenciando las habilidades correctas y seleccionando los atajos de teclado según tus objetivos de misión. Planificar es muy útil.



Consulta constantemente el mapa de la región. A veces es aconsejable subir experiencia y nivel en misiones secundarias repartidas por zonas de poco peligro.

muy, muy peculiares... y con habilidades sobrehumanas.

Y luego tenemos las recompensas de mercenarios. Nuestro protagonista es uno, un misthios, y la guerra entre Esparta y Atenas es campo abonado para las cacerías de mercenarios, dobles agentes y demás. Y ellos también irán a por nosotros si nuestra reputación crece -o ponen precio a nuestra cabeza en uno y otro bando.

Sumando lo conocido de la saga a otra de las grandes novedades, los combates masivos -con decenas de personajes en acción, como se ve en la misma batalla de las Termópilas, justo al comienzo-, tenemos el «Assassin's Creed» más completo de toda la saga.

Al final, claro, acabas viendo como los patrones se acaban repitiendo, pero si eres fan de la saga, estás ante, posiblemente, el mejor juego de la misma. Quizá no el más sorprendente, pero viendo sus posibilidades es algo que realmente no te va a importar. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

El diseño de acción y la jugabilidad son prácticamente idénticos en relación a la anterior entrega.

ALTERNATIVAS

STRANGE BRIGADE

Nota: 80 — MM 280

WARHAMMER VERMINTIDE II

Nota: 89 — MM 276

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en mercenario en la Guerra del Peloponeso. Viaja a la Grecia clásica como descendiente de Leónidas en busca de venganza y trabaja para espartanos y atenienses en un juego de acción y rol.

LO QUE NOS GUSTA

- Un apartado gráfico increíble, con animaciones, escenarios, modelos y caras de lo más alucinante.
- El regreso de las grandes batallas navales. Ágiles, divertidas y con posibilidad de mejorar el barco.
- Excelente doblaje, que aporta un plus a la historia.
- La posibilidad de usar el día y la noche tácticamente.
- El enorme -¡enorme!- tamaño del mundo de juego.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A las pocas horas, empiezas a ver los patrones en las misiones y llega la inevitable reiteración.
- Misiones idénticas a las de entregas anteriores.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

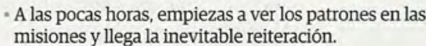
DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Odyssey» no es original, ni falta que le hace. En realidad, el juego más grande de toda la saga «Assassin's Creed» es un compendio de lo visto en una década, mejorado y potenciado. Las mecánicas son conocidas, técnicamente es brillante y las posibilidades tácticas son enormes. Es un juego magistral... pero, sí, la reiteración acaba apareciendo.

LA NOTA 89



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 52

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 90

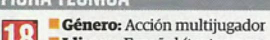
JUEGO RECOMENDADO micromanía

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

¡La batalla total estalla en tu PC!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Treyarch/Beenox/Raven



- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVD:** 5
- **PVP recomendado:** 59.95€



- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.callofduty.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos básicos:** 3 (multijugador, blackout, zombies)
- **Modos multijugador:** 8
- **Especialistas (clases):** 10
- **Modos blackout:** 3 (solitario, dúos, cuartetos).
- **Modos zombies:** clásico, estampida
- **Mapas zombies:** 3

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 4340, AMD FX 6300
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660/1050, Radeon HD 7950
- **Conexión:** ADSL
- **S.O.:** Windows 7 64 bits o superior

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 8ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 100 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



¡Te pillé! Vigilar con el rabillo del ojo el minimapa de la esquina te dará la posibilidad de pillar al enemigo o evitar ser emboscado.



¿Habéis elegido ya el mapa? ¡Pues a luchar! Antes de que empiece la acción, algunos modos permiten votar por el mapa.



¡Cúrate rápido que vienen todos a por ti! Lo frenético de Blackout no permite un respiro. Al menor despiste, mueres.



¡Lánzate a la acción bélica más explosiva del momento! El giro al multijugador de «Black Ops IIII» nos trae un juego que algunos encontrarán cojo sin una campaña, pero muy divertido.



¿Prefieres zombis o soldados? El modo Zombies vuelve con la posibilidad de jugar en modo historia, incluso en solitario, usando bots de IA para acompañarte. Y la verdad es que es muy buena.

Ya está aquí. «Black Ops IIII» se ha lanzado de cabeza hacia la acción multijugador y completa una trayectoria que, en los últimos años –al igual que los títulos de la línea principal de «Call of Duty», posiblemente–, ha venido anunciando entre líneas. Adiós a campañas individuales con historia, malos malísimos y ambientación contemporánea. Adiós a las misiones encubiertas de soldados de elite que dieron nombre a esta saga paralela.

El multijugador manda en el género, como han demostrado juegos como «Playerunknown's Battlegrounds» o «Fortnite», que han dictado las nuevas reglas, y las competiciones de eSports son un objetivo demasiado jugoso como para que Activision renuncie a su parte del pastel que, a tenor de lo que «Black Ops IIII» trae en contenidos, quiere que sea una porción enorme. Adiós a la guerra. Hola a la batalla total.

> “La saga da un giro total hacia el multijugador, incluyendo un modo "battle royale"”

Acción para todos

El giro de «Black Ops IIII» hacia el multijugador exclusivo viene justificado en gran medida por el dominio que juegos de la competencia, como los mencionados, han impuesto en el género. El habitual combinado tres en uno de «Call of Duty» ha cambiado la campaña por el estilo que arrasa en el mundo de la acción: el "battle royale". Las batallas de todos contra todos de «Black Ops IIII» ofrecen enormes mapas llenos de posibilidades tácticas, diseños con cuellos de botella magistralmente situados –para conseguir momentos frenéticos de la acción– y es, quizá como consecuencia, una magnífica escuela, pues las batallas masivas de hasta 88 jugadores pueden descubrir un mundo de tácticas y estrategias increíbles. Como se suele decir, mira y aprende.

Es algo que se puede extender incluso tras haber caído en la batalla. Mientras esperas que acabe y el último en pie se alce con la victoria, el modo espectador te puede

APUESTA TODO AL MULTIJUGADOR



¿Es una locura o una decisión estratégica que está funcionando mejor aún de lo esperado? La apuesta exclusiva por el multijugador de «Black Ops IIII» nos ofrece tres modos básicos: multijugador, blackout y zombies. Y aunque muchos echen de menos la campaña, la realidad es que el juego ha batido récords de venta en sus primeros días disponible. Está por ver si esto afectará a futuros juegos de la saga.



Los Zombies vuelven en un modo que, en realidad, son varios. Las opciones son de juego clásico -con historia- y estampida, con tres mapas básicos incluidos.





El modo zombies ofrece unas posibilidades de personalización sorprendentes, con opciones para crear incluso una clase totalmente única.

MIRA Y APRENDE

El nivel sube rápidamente en los primeros días de «Black Ops IIII» entre la mayoría de jugadores, pero si acabas de aterrizar, no está mal que mires lo que hay para aprender.



Muchas veces la muerte te llega desde el aire. La petición de drones y bombardeos aéreos es una caracteristica muy útil en según qué clases, que puede arrasar.



Si caes en el BlackOut, no está de más quedarte como espectador para revisar estilo de juego, tácticas, uso de armas y trampas y conocer mejor las claves de los mapas.



Quien a hierro mata... Algunos de los momentos más frenéticos de los tiroteos en el todos contra todos provocan varias muertes seguidas, pudiendo matar y morir de forma casi simultánea.

dar un montón de buenas ideas para partidas posteriores que te ayuden a progresar y subir de nivel. Pero, además, en Blackout puedes jugar en equipos de dos o cuatro jugadores, dando una vuelta de tuerca a la experiencia que cambia radicalmente la misma, exigiendo un mayor componente táctico, además de equilibrar el estilo de juego de tu personaje con el de tus compañeros, tanto en la clase, el arsenal y las estrategias a usar.

Otro tanto se podría aplicar a los ocho modos multijugador que se incluyen en «Black Ops IIII», que van desde el clásico "deathmatch" todos contra todos, que sigue siendo de lo más divertido que hay en la acción multijugador, hasta otros mucho más tácticos, como Dominio, Buscar y Destruir, Control, Atraco, etc. Lo bueno, además, es que todos los modos multijugador en esta sección se mueven en batallas de entre 8 y 10 jugadores, lo que facilita la compenetración y diseño de estrategias entre jugadores acostumbrados a estar en el mismo equipo, pero también a aquellos esporádicos que se unan en un momento dado a la batalla. Eso sí, es conveniente contar con cierto nivel y conocimiento antes de entrar en uno de ellos.

> “Algunos modos son muy tácticos y exigen una total compenetración con el equipo”

En todos estos modos hay algo, además de las clases y diseño de acción, que merece la pena destacar, y es que el diseño de los mapas es muy, muy bueno en líneas generales, como ya hemos mencionado con anterioridad. Pero hay que hacer hincapié, pues las posibilidades tácticas de algunos modos se podrían ir al traste si este apartado fallara, aunque es justo lo contrario.

Y vuelven los zombis

La tercera y habitual pata que sustenta «Black Ops» es el modo zombis, que aquí funciona casi



¡Ya ha caído un enemigo! Ahora, coge su chapa. Modos como Baja Confirmada son enormemente populares y de los más divertidos, con mapas muy bien diseñados tácticamente.



Apoya a tu equipo y no juegues a lo loco. Los modos más tácticos del multijugador, como Dominio, Buscar y destruir, Control o Atraco exigen una buena compenetración con tu equipo.

LAS CLAVES DE LA BATALLA

La enorme variedad de modos, así como de especialistas, unido a la vertiginosa acción no exenta de táctica, hace que merezca la pena detenerse en aspectos básicos.



Los distintos modos ofrecen diferentes desafíos tácticos. Es mejor "entrenar" en algunos más básicos -contra todos, por equipos...- antes de lanzarte a otros como Dominio más



Escoger un especialista no solo es cuestión de gustos. En los modos de dúo y cuarteto, por ejemplo, has de equilibrar el equipo con los compañeros.



Revisa bien tu inventario y asegúrate de estar cómodo con el arsenal. Si no te haces a ello, no solo no serás útil a tu equipo, sino que puedes ser un lastre.



Los deathmatch tienen un par de claves en los mapas. Al reaparecer, puedes elegir zona. El minimapa de acción localiza -ojo a la niebla- al enemigo. Míralo.



Al realizar el despliegue del Blackout es importante caer deprisa para saquear armas cuanto antes. En la caída previa, revisa el mapa para localizarlas rápido.

como minicampaña con el modo clásico con historia, aunque también tenemos el modo estampida, mucho más frenético. Se pueden jugar en solitario, con bots, o en modo multijugador, con un equipo de cuatro jugadores, cada uno con algunas armas especiales gracias a las cinco clases iniciales más las dos desbloquables. Aunque no deja de ser un extra en contenidos, la verdad es que es de las mejores entregas que hemos visto en la saga, con unos mapas sensacionales que, además, nos llevan por ambientaciones tan variadas como bases nazis, el Titanic o la antigua Roma.

Pero, ¿es todo bueno en «Black Ops IIII»? No, evidentemente. Es un juego que precisa mucho equipo para funcionar en condiciones. Aun así, los tiempos de carga y conexión son exagerados a veces y, como siempre, el matchmaking es nafasto, especialmente en Blackout y modos todos contra todos. Pero la guerra es así. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Fue uno de los títulos que inició la actual fiebre del "battle royale", que «Black Ops IIII» ha seguido.

ALTERNATIVAS

CALL OF DUTY WWII

Nota: 75 — MM 271

WARHAMMER VERMINTIDE II

Nota: 89 — MM 276

NUESTRA OPINIÓN

Despliega a tus especialistas y lánzate a la batalla total. Disfruta la acción bélica más frenética imaginable con un giro radical hacia el multijugador, incluyendo modos "battle royale" de 88 jugadores.

LO QUE NOS GUSTA

- El modo Blackout. Un auténtico despiporre de acción frenética, que además es toda una escuela.
- Sensacionales diseños de mapas en los modos multijugador, que ofrecen una acción fluida.
- Excelente doblaje; algo incluso sorprendente.
- Las partidas por dúos y cuartetos son muy divertidas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Es una decisión estratégica, pero la falta de una campaña es algo que para muchos es muy negativo.
- El matchmaking es nefasto. Como suele, en la saga.
- Los tiempos de carga y búsqueda de partidas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

«Black Ops IIII» da un giro a la saga apostando todo al multijugador y, la verdad, le sale muy bien. Aunque se echa de menos una buena historia, la inclusión del modo Blackout -de largo, el más jugado- ofrece una acción mutijugador vertiginosa, y el resto de modos, más clásicos, tienen muchas virtudes. Eso sí, técnicamente necesita un buen pulido.



LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 44

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 84

JUEGO RECOMENDADO micromanía

LIFE IS STRANGE 2 EPISODIO 1 ROADS

¡Descubre la magia de la aventura!

LA REFERENCIA



LIFE IS STRANGE
El realismo mágico del juego original se toma de nuevo como base de la narrativa.

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 **MM 267**

THE COUNCIL
Nota: 81 **MM 276**

Vivimos tiempos convulsos aunque, en realidad, ¿cuándo no lo son? Pero la historia que da forma a «Life is Strange 2» en su primer episodio, «Roads», está llena de temas actuales, controvertidos y que reflejan un período, también, apasionante: el nuestro.

En «Roads» acompañamos a Sean Díaz, un adolescente de orígenes hispanos que vive en Seattle, en su peripecia adolescente. Como a cualquier muchacho de 16 años le gustan las chicas de su colegio, pero está lleno de inseguridades. Tiene sus primeros escarceos con drogas blandas, inquietudes de artista, una amiga íntima que es una auténtica maravilla, un padre abnegado y un hermano pequeño, Daniel, por el que siente tanto amor como odio, en alguna ocasión. Un chico normal y corriente, vaya.

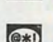
Pero dentro de esa normalidad tan nuestra, en el barrio de Sean también se ven esas actitudes que, por desgracia, vemos como crecen en nuestro día a día por todo el mundo: intolerancia, racismo... Es el Seattle actual, los Estados Unidos de Trump, el mundo de 2018. Ser diferente, hispano, empieza a ser sospechoso, y cuando por una discusión adolescente la policía llega a casa de Sean y Daniel, se desata la tragedia yun misterioso suceso acaba provocando la huída de los hermanos Díaz ante la ame-

> “Acompaña a Sean y Daniel en la dramática huida de su hogar, con una historia llena de magia”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA





- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** DontNod
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** Descarga
- **PVP rec.:** 7.99 € (Ep. 1 Roads)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *lifeisstrange.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 1 (Sean)
- **Opciones críticas:** 3 (huir, atacar, comentar)
- **Recuerdos:** 7
- **Paradas:** 4
- **Episodios (total):** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100 a 3.1 GHz, Phenom X3 945 a 3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon HD 7770
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



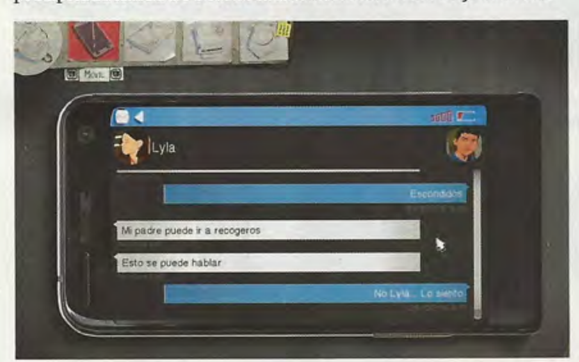
Proteger la inocencia de Daniel, ¿es conveniente? Es tu hermano pequeño, pero tiene derecho a saber la verdad... ¿no?



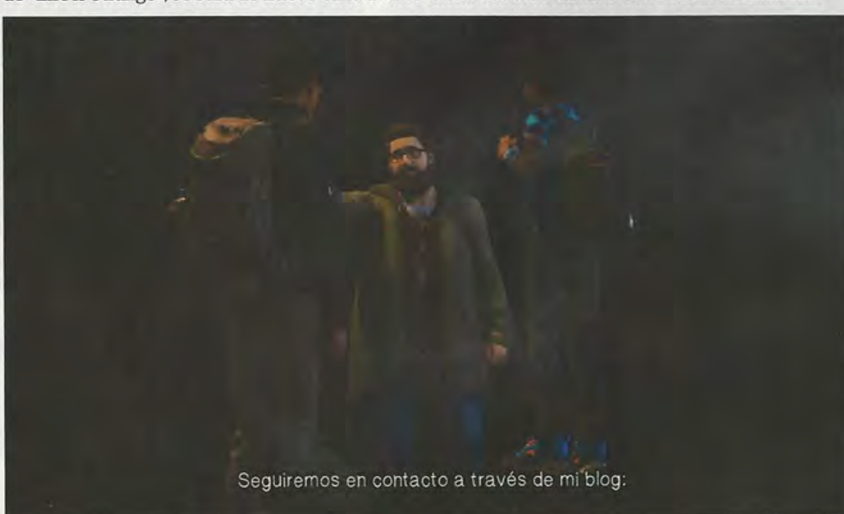
Acompaña a Sean y Daniel en un viaje marcado por la tragedia. «Roads», el primer episodio de «Life is Strange», se basa de nuevo en la adolescencia como momento clave hacia la madurez.



¡Ya has recorrido un largo camino con tu hermano! La precipitada huida de Seattle marca el inicio de un viaje incierto.



¿Hablarás una última vez con Lyla? Las decisiones críticas marcarán el devenir de la historia en los siguientes episodios.



Pese a todo, siempre hay esperanza... El encuentro con Brody, un buen samaritano que echa una mano a los hermanos, abre un camino de esperanza para Sean y Daniel ante el futuro.

naza de ser detenidos, y con su padre... Bueno, dejémoslo ahí.

Un viaje mágico

Como el «Life is Strange» original, la trama y personajes de «Roads» beben de un realismo mágico que inunda toda la narrativa. La definición de los personajes, las situaciones, las dudas y miedos se cuentan de forma natural, con una sensibilidad asombrosa que atrapa al jugador. Si al inicio piensas que será difícil igualar el carisma de Chloe y Max, al poco las dudas se despejan.

Quizá «Roads» peca de ser algo lento en su desarrollo, dejando al jugador algo ajeno a la narrativa, pero es un error. Poco a poco, DontNod nos hace, sin darnos cuenta, partícipe de las decisiones de Daniel –algunas clave y que se tornarán críticas en episodios futuros–, aunque sería más justo decir que nos hace responsables del futuro de los personajes. Y aunque hay momentos que, claramente, están pensado como un "deus ex machina" para desarrollar la historia, no es menos cierto que se integran de manera brillante en la trama y sirven tanto como de alivio para la tensión que se llega a alcanzar, como de hilo conductor del universo de la saga –hay un momento en que Arcadia Bay entra en escena de lleno, tras una decisión que se toma... ¡antes de empezar la aventura!

«Roads» quizá es algo liviano en elementos como puzles, decisiones y diálogos, pero marca una línea sensacional para continuar la historia de Sean y Daniel y, sí, te atrapa como ya lo hicieron Max y Chloe. No podemos esperar al siguiente episodio. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Acompaña a Sean y Daniel en una aventura llena de magia. Revive la confusión de la adolescencia con una trama llena de realismo mágico, tragedia, discurso político, amistad y esperanza, en su primer episodio.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de personajes y sus personalidades, reflejando a la perfección las dudas y confusiones de la infancia y la adolescencia.
- El realismo mágico que inunda toda la trama.
- La inclusión en la historia de aspectos controvertidos y actuales como la política y el racismo.
- El diseño más natural e interactivo de animaciones y control de personajes durante los diálogos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El episodio está limitado en puzles y decisiones.
- Las voces sin doblar. Una vez más. Paciencia.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El regreso de «Life is Strange» se inicia con un sentimiento de prevención ante unos personajes que no sabes si estarán a la altura de Chloe y Max, pero pese a un inicio algo lento, pronto descubren un nuevo universo plagado de un realismo mágico fascinante y una narrativa en la historia de Sean y Daniel que te atrapa sin remedio.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 53 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78



El regreso del mítico MegaMan nos trae un cóctel de plataformas, acción y explosiones que nos devuelve lo mejor del personaje y la saga, con un juego realmente divertido



La habilidad se combina con la velocidad en muchas de las fases, para evitar ser aniquilado.





Si un nivel se te atraganta... puedes empezar por otro. Es posible superarlos en el orden que queramos.



Algunos niveles, como el de Bounce Man, son una auténtica locura. ¡Rebotamos contra todo lo que hay!



Cada uno de los ocho enemigos nos desafía a superar un mundo de diseño único, lleno de trampas.



MEGAMAN 11

¡Un regreso triunfal!

ALTERNATIVAS

CRASH BANDICOOT N.T.
Nota: 81 **MM 279**

UNRAVEL 2
Nota: 78 **MM 278**

FICHA TÉCNICA

7

- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Capcom
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.megaman-11.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470 a 3.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650

La nostalgia es un arma de doble filo. Por un lado, los jugadores veteranos desean revivir experiencias del pasado recordadas con cariño –la juventud tiene mucho que ver–. Por otro, muchas veces los remakes, regresos o remasterizaciones, no acaban de convencer ni prueban que cualquier tiempo pasado fue mejor. Hay que andarse con mucho ojo.

Pese a todo, Capcom lleva una temporada en que parece empecinarse en traer de regreso nombres míticos de su catálogo. «Resident Evil», «Devil May Cry» y, ahora, «Megaman». Y al ponerle las manos encima a «MegaMan 11» era inevitable hacerlo con cierta prevención. Pero... en fin, para qué seguir dándole vueltas, la vuelta del héroe robot azul es de las que merecen la pena; porque sí, no es muy largo, pero sus ocho niveles en los que nos enfrentamos a otros tanto robots enemigos –como enemigos finales–, son un compendio de lecciones magistrales de diseño y jugabilidad 2D en juegos de plataformas. Ágiles, vertiginosos, precisos, con ajuste fino de salto y disparo... ¡Una gozada!

Juégalo como quieras

Enfrentarse a las criaturas pervertidas por el malvado doctor Wily es una auténtica maravilla. El diseño de cada nivel, en sus trampas y enemigos, se relaciona con las habilidades y características del robot enemigo en cuestión. Bounce Man, Tundra Man, Torch Man, Blast Man, Acid Man, Impact Man, Block Man y Fuse Man nos harán enfrentarnos a niveles basados en rebotes, hielo, fuego, explosiones, etc. según sus características. Así, es difícil encontrar reiteración, puesto que las tácticas han de variar a la hora de afrontar cada desafío. Y, por otro lado, los poderes de MegaMan se duplican gracias al doble engranaje, pudiendo usar una combinación de velocidad y disparo especial, para hacer frente a enemigos especialmente poderosos. Y podemos jugar en el orden que queramos, eligiendo el nivel deseado.

Súmale los modos especiales de juego, un apartado técnico sensacional y un diseño artístico realmente impresionante, y tendrás un juego que merece ser, de nuevo, un clásico. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El regreso de MegaMan nos ofrece un juego que recuerda en diseño y jugabilidad a los mejores títulos de la saga, con un lavado de cara en el apartado gráfico realmente espectacular. Divertido y variado.

LA NOTA **80**



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 63 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80



¡**Escapa de la estación de TranStar!** Pero esta vez el desafío no es como antes. Esto es una simulación, y como hacker debes descubrir qué ocurrió en la base lunar de TranStar y qué les ocurrió a sus habitantes.



Hay cinco personajes con los que jugar y con los que desbloquear información, objetos y habilidades.





Aquí se trata de probar una y otra vez para ir adquiriendo experiencia y desbloquear neuromods.

PREY: MOONCRASH

La amenaza tifón sigue ahí fuera

ALTERNATIVAS

DARK SOULS REMASTERED
Nota: 80 **MM 279**

FAR CRY 5
Nota: 81 **MM 276**

FICHA TÉCNICA

18





- **Género:** Acción/Supervivencia
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Arkane Studios/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 19.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *prey.bethesda.net*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400, AMD FX 8320
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 7850, GeForce GTX 660

Vivir en el espacio no es, en realidad, tan apasionante como parece. Al menos, eso es lo que pensaba Peter, que alojado en un satelite espía trabajando como hacker para KASMA Corp., se dedicaba a tareas rutinarias y aburridas sin parar, interceptando transmisiones de una base secreta lunar de TranStar, y en espera de su traslado de regreso a casa. Hasta las comunicaciones de la base se interrumpieron.

Esto ocurrió justo tras los acontecimientos vistos en «Prey», y Peter se ve en la obligación de descubrir qué pasó en la base si quiere que el traslado a casa se haga efectivo. Pero, ¿cómo? Gracias a una simulación, entrando en las consciencias de los trabajadores de la base, y descubriendo qué les pasó, cómo y por qué. En definitiva, meterse, literalmente, en su piel.

Este es el punto de partida de «Prey: Mooncrash» que, con la base de jugabilidad de «Prey», nos invita a probar distintos desafíos metidos en el pellejo de cinco personajes únicos, cada uno capaz de manejar ciertas armas y habilidades, para conseguir el objetivo de escapar de la base de TranStar antes de que la invasión tifón aniquile a todos los habitantes.

Prueba, muere, reinicia

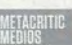
«Mooncrash» tiene un cierto aire a «Dark Souls» en el sentido de que no es factible jugar del tirón, de principio a fin. Los personajes se desbloquean a medida que jugamos, mejoran sus habilidades una vez que vamos descubriendo más y más información y datos y, además, el entorno es cambiante. Es un diseño que obliga a experimentar, a probar distintas estrategias, a mejorar habilidades con los neuromods y a ir un poco más lejos cada vez, mientras morimos una y otra vez. Una fórmula que mezcla el espíritu del juego de From con la acción y jugabilidad de «Prey». Y es una experiencia diferente y bastante interesante.

Es cierto, también, que pierde cierta esencia de lo que es «Prey» y si te animas a entrar en «Mooncrash» pensando que es una expansión al uso, no encontrarás lo que buscas, o no totalmente. Pero es un añadido original y atractivo, y merece la pena probarlo. **A.C.G.**

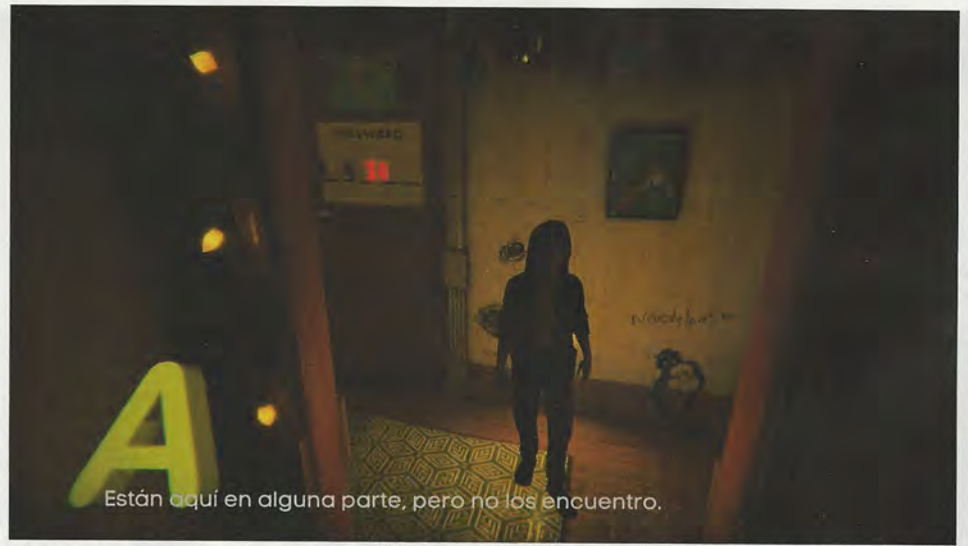
NUESTRA OPINIÓN

Aunque «Mooncrash» no llega al nivel de «Prey», es un añadido muy atractivo que, sobre la base de jugabilidad, ofrece desafíos que exigen probar estrategias variadas continuamente. Muy interesante.

LA NOTA 70



METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 60** METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 77**



Un experimento de transferencia de consciencia a una máquina parece haber salido algo mal... El objetivo del doctor Raymond Hayes ha creado una realidad virtual, en la que parece estar atrapada su familia.



El mundo virtual existe en varias realidades paralelas. Pasar de una a otra es la clave para avanzar.





La narrativa, algo críptica, recuerda a míticas aventuras de PC de hace décadas. ¿Das con las claves?



La búsqueda de varios cristales es la clave para escapar de esta extraña pesadilla virtual.



La tecnología detrás del experimento parece tener la clave para saber qué ha salido mal.

TRANSFERENCE

Juegos mentales, experimentos virtuales

ALTERNATIVAS

THE INVISIBLE HOURS
Nota: 90 — **MM 273**

KONA VR
Nota: 78 — **MM 280**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 24.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ubisoft.com/es-ES/game/transference*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2500K, AMD FX 6350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7870
- **Soporta Oculus Rift/HTC Vive**

La Realidad Virtual, como concepto, es algo que ha dado mucho juego en medios audiovisuales desde hace décadas. El cine ha intentado captar el mismo en múltiples ocasiones, por lo general con poco acierto. Y mezclar el mundo virtual con la transferencia de consciencia humana es algo que también se ha convertido en una idea redundante tanto en películas –como "Transcendence"– como en la literatura de ciencia ficción. De todo ello bebe un poco «Transference», un juego que empezó a darse a conocer con la idea de una "escape room" de una mente transtornada. No es una mala referencia, aunque en realidad combina esa idea con la tecnología necesaria para crear mundos virtuales y narrar, de este modo, las peripecias de la familia Hayes, con Raymond Hayes, padre y marido, como artífice de este experimento en busca de la inmortalidad de la consciencia y la transferencia de la existencia a una máquina. Pero parece que no todo ha salido bien.

Experimento narrativo

«Transference» es un juego que puede disfrutarse en un modo tradicional, con teclado, ratón y monitor, aunque está pensado para exprimirlo en RV. En su lanzamiento ha tenido bastantes problemas de control y movimiento que han sido superados con varias actualizaciones, y la combinación de movimiento continuo con trasnportación funciona bastante bien. Algo menos en la precisión en la detección de objetos, pero aun así no funciona mal.

«Transference» es un poco película, un poco aventura, un poco juego de puzles, pero en realidad es una experiencia narrativa en que vemos, sucesivamente, los recuerdos y consciencias de las mentes atrapadas de los tres miembros de la familia Hayes, transtornados y atrapados en este mundo virtual. Aunque es algo confuso en su desarrollo y su narrativa, ofrece buenas ideas de diseño para una metáfora en la que subyace una trama de familia desestructurada y rota, quizá algo básica, pero efectiva. Lo malo es que la experiencia dura un par de horas. Eso, una ausencia de doblaje en español, poca rejugabilidad y el precio, son sus puntos flojos. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Transference» es una interesante experiencia narrativa a medio camino entre aventura y película. Su esencia es ser jugado en RV, pero se puede disfrutar sin problema con ratón y teclado.







¿**Quieres vivir un auténtico desafío sobre ruedas?** Pues «Dakar 18» te lo pone en bandeja. Eso sí, además de demostrar tu habilidad al volante tendrás que enfrentarte a un modelo de conducción realmente... extraño.



La orientación es uno de los apartados clave al que te ayuda, solo levemente, la hoja de ruta.





Coches, motos, quads, camiones y UTV son las categorías de vehículos que hay. Para todos los gustos.

DAKAR 18

Para pros y fans de la aventura sobre ruedas

ALTERNATIVAS

F1 2018
Nota: 86 — **MM 280**

DIRT RALLY
Nota: 86 — **MM 251**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad/Simulación
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** BigMoon/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4
- **PVP rec:** 39.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dakarthegame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2400S a 2.5 GHz, AMD FX 6100 a 3.3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 39 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7870, GeForce GTX 660

Ver que desde el mismo tutorial –que si no superas no puedes empezar a jugar– «Dakar 18» se empieza a convertir más en un dolor de muelas que en un juego divertido, no es una buena señal, desde luego. La cosa está en que el juego de BigMoon quiere apostar por la simulación –en los modelos de conducción, las indicaciones del copiloto, la física, la climatología, el sistema de orientación, etc.– para reflejar la dureza de lo que es un rally Dakar. Y eso es estupendo. Lo que no es tan estupendo es ver cómo –ya desde el mismo tutorial, como decimos– las indicaciones del copiloto no se corresponden demasiado con lo que está pasando en pantalla y que muchas saltan como si se tratara de un script. Ni que el control sumado a la física no es nada bueno –ni realista–. Pero superados los primeros escollos le das una oportunidad, porque ves que bajo la aspera y nada atractiva superficie hay muy buenas ideas, que parte de lo que se intenta recrear intenta ser fiel a los sistemas usados por los pilotos reales –no en vano «Dakar 18» cuenta con licencias oficiales de equipos y pilotos, así como de vehículos– y que quiere reflejar realmente la dureza de la prueba. Y te lanzas a la aventura.

Échale paciencia y prueba una y otra vez

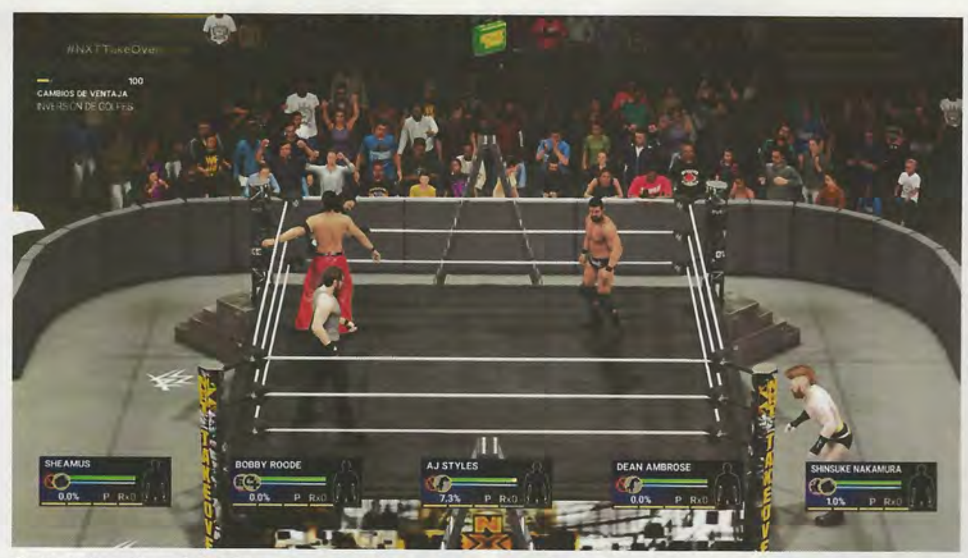
«Dakar 18», tras mucho probar y darle muchas oportunidades, permite que te vayas haciendo a su sistema de control, que pases por alto las confusas indicaciones del copiloto –aunque si apuestas por motos o quads vas tú solo y es casi mejor– y que empieces a controlar el pilotaje sobre distintas superficies. Pero, aun así, no convence. No llega a un nivel de jugabilidad arcade para disfrutarlo en plan ligero. Quiere ser un simulador, pero no es un buen simulador –ni realista, ni fiel– en casi ningún apartado. Y sí, insistimos en que tiene buenas ideas, incluye categorías completas de vehículos –moto, quad, coche, camión y UTV–, equipos y pilotos oficiales y escenarios variados. Pero... es que no resulta divertido. Para los muy fans de los rallies será un interesante experimento, pero poco más. Ni siquiera es compatible con un volante. Casi nada. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El Dakar es una de las pruebas más exigentes, pero «Dakar 18» no se queda atrás, con un modelo de conducción poco pulido, confuso, con errores en las indicaciones y una física muy floja. Regularcillo.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 62 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 62



¡La batalla sobre el ring ha empezado! Esto es algo más que lucha libre. Es espectáculo. Es pasión. Es teatro. Es «WWE 2K 19». Si eres fan del wrestling, la verdad es que la edición de este año es la mejor de la saga.



El modo carrera con "mi jugador" ofrece una buena historia y una personalización absoluta.





¡Todo por el espectáculo! Y si la pelea empieza antes de subir al ring, o fuera del ring... ¡pues mejor!



Los equipos para combates "ladder" nos permiten elegir a nuestros luchadores favoritos en bloque.



Las damas de la lucha son tan protagonistas como los luchadores masculinos. Algunas son mejores.

WWE 2K19

¡Todo por el espectáculo del mamporro!



ALTERNATIVAS

PES 2018
Nota: 80 — **MM 270**

NBA 2K17
Nota: 90 — **MM 258**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Visual Concepts/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 6
- **PVP rec:** 49,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.2k.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3550, AMD FX 8150
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon HD 7850

Aunque parece que modalidades deportivas como el wrestling son más propias de consolas que de PC, hay que reconocer el esfuerzo de 2K por ir puliendo y mejorando su versión para compatibles, año tras año, de «WWE 2K». Si tienes una buena máquina –sí, es necesario un equipo importante para que vaya fluido– y eres fan del género, «WWE 2K19» es la mejor entrega de la serie que ha aparecido en PC. Y su roster y múltiples opciones de juego ofrecen una variedad tal que vas a estar muchas horas pegado al monitor.

Estrellas del ring consagradas y futuras

«WWE 2K19» abruma –como es habitual, por otro lado– por sus cifras. Casi 250 luchadores entre leyendas, NXT, Smackdown Live, Raw, NPC y 205 Live, más de 30 arenas... Y en cuanto a modos, entre los ladders, los combates de varios jugadores, royal rumble, etc. es imposible no encontrar un modo en el que nos sintamos a gusto. Pero brilla con luz propia, más allá de la lucha en sí, el modo "mi jugador" –un modelo que cada vez es más común en los juegos deportivos– en el que crear un luchador desde cero, personalizarlo al máximo tanto en habilidades como en aspecto, y seguir su evolución como profesional. Buena trama, buenos diálogos, personajes reales mezclados con otros imaginarios...

Hasta aquí, todo lo esperado. Pero, claro, ¿y el juego en sí? ¿Y el combate? Lo primero es lo primero, y es armarse, como es de esperar, con un buen pad. Olvídate del teclado. Después, seguimos encontrando que brilla por su ausencia un buen modelo de tutorial y aprendizaje de combos y llaves. Y aunque vas aprendiendo poco a poco y sobre la marcha, la perfecta sincronización para algunas esquivas y llaves sigue siendo demasiado estricta. Sin embargo, los combates son tremendamente fluidos, con el tiempo, y el espectáculo, la enorme cantidad de contenidos, los vídeos y el perfecto reflejo del show que es el wrestling profesional lo convierten en un producto realmente bueno. Eso sí, seguimos sin voces en español, un precio exagerado y cargas constantes e interminables. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«WWE 2K 19» no es perfecto. Sigue necesitando un mejor tutorial, le faltan voces dobladas, tiene sus problemas en las conexiones y en combos complejos, pero es divertido a rabiar. Y caro, eso sí.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 37 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 77



Marines Espaciales contra Genestealers... ¡Jugando con todos los bandos! «Space Hulk Tactics» es un juego fiel al espíritu del tablero y, sin aportar nada revolucionario, cumple con nota en su adaptación al PC.



Fiel a las reglas del juego original, aporta algunos elementos inéditos, que dan un aliciente al conjunto.





La vista en primera persona no es óptima para desplazamientos tácticos, pero sí espectacular.

SPACE HULK TACTICS

¿De qué lado estás en la batalla?

ALTERNATIVAS

XCOM 2
Nota: 90 **MM 252**

STARCRAFT REMASTERED
Nota: 90 **MM 269**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Cyanide/Focus/Games Workshop
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *spacehulk-tactics.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3220 a a 3.3 GHz, AMD FX 4200 a 3.3 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R7 370, GeForce GTX 660

Seguir a tus hermanos hasta un pecio abandonado, investigar los oscuros pasillos y estancias del enorme Space Hulk, rescatar a los marines caídos, guiar al apotecario hasta su objetivo para sanar a los heridos... Seguro que todo esto te suena familiar si eres fan de Warhammer 40.000 y un habitual de las adaptaciones del universo al PC –casi siempre con la estrategia como género, aunque con excepciones interesantes–. Así que pocas presentaciones podemos hacer de «Space Hulk Tactics». También, podemos decir que, estrictamente, el juego de Cyanide y Focus no ofrece nada especialmente revolucionario en términos de jugabilidad. Es muy fiel a las reglas clásicas del tablero y adapta el sistema de turnos de forma muy eficiente. Cumple con nota con todo lo que se puede esperar de un juego de "Space Hulk". Pero decir todo esto, que está bien, en realidad es no hacer justicia a lo que ofrece «Space Hulk Tactics». Sí, no es revolucionario, pero es un juego estupendo. Y algunos detalles y opciones sí que son realmente únicos, comparando con otros juegos del mismo universo.

No solo marines

Para empezar, está la opción de las dos campañas incluidas: marines y genestealers. Sí, es posible jugar desde el bando de los habituales enemigos, y las posibilidades que ofrece son muy atractivas.

Después, encontramos un apartado técnico realmente bueno, especialmente en los gráficos, con un detalle sensacional y una recreación de los entorno y personajes, espectacular. Las animaciones en los ataques también son impresionantes.

Por otro lado, añade un sistema de cartas muy, muy atractivo, para personalizar la escuadra o usar habilidades extra o puntos de acción, que pueden cambiar el curso de una batalla. Y añade elementos como torretas, terminales, trampas, etc. que aportan a los movimientos y estrategias.

Sí, «Space Hulk Tactics» no es revolucionario, pero es, quizá el juego de la saga que muchos fans esperaban. Y, además, con modos multijugador y hasta un editor de misiones y mapas. Realmente, muy atractivo para el fan. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Space Hulk Tactics» es un juego que explota muy bien el universo de Games Workshop, adaptando fielmente lo que el fan puede esperar. No es rompedor, pero es lo que buscas en un juego así.



LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73



¿Quieres vivir una historia de polis con problemas de verdad? Olvídate de personajes heroicos y entra en el mundo de Lilly Reed y Jack Boyd, enfrentados a problemas reales con personajes muy humanos.



Empieza la jornada y hay que dar órdenes. La asignación de los agentes e inventario es primordial.





JACK:
¿Para qué te hace falta la escopeta, Tip Rommie?



¿Has descubierto al culpable? La investigación es delicada. Podemos acusar injustamente a alguien.



Asigna a tus agentes y que investiguen los avisos. Y, ojo, el tiempo, a veces, es primordial.



Si cumple, hay que mejorar. Cada caso en que el agente cumpla permite mejorar sus habilidades.

THIS IS THE POLICE 2

Personajes reales en un mundo cruel



ALTERNATIVAS

TWO POINT HOSPITAL
Nota: 82 **MM 280**

XCOM 2
Nota: 90 **MM 252**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Weappy Studio/THQ Nordic
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *weappy-studio.com/games/this-is-the-police-2*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core
- **RAM:** 2 GB
- **Disco duro:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 330M, Radeon HD 4670, Intel HD 4000

La actuación de Jack Boyd en Freeburg fue, cuando menos, controvertida, y las secuelas de sus acciones como comandante de la policía le han acarreado problemas de todo tipo que le han llevado hasta Sharpwood, con una identidad flasa y ahogando sus penas en alcohol. Pero es una situación tan comprometida y delicada como la que Lilly Reed tiene ahora, convertida –a la fuerza– en la nueva sheriff de Sharpwood. Una sheriff con problemas graves de obediencia y respeto entre los miembros del cuerpo, agentes muy humanos, y con debilidades y comportamientos a veces impredecibles, que no paran de influir en las actuaciones policiales a las que Lilly debe hacer frente cada día, que es una lucha constante no solo contra el crimen, sino contra sus hombres. Y, quizá el azar, quizá el destino, Jack y Lilly se ven obligados a trabajar juntos en una historia que, a cada paso, se vuelve más compleja, apasionante y absorbente.

Policías y personas

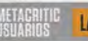
«This is the Police 2» es un juego original como pocos –tanto como su predecesor, eso sí– que mezcla estilos y mecánicas que van desde enfrentamientos por turnos a lo «XCOM», con una historia narrada en modo casi de cómic, la gestión de recursos y personal y hasta nos obliga a convertirnos en psicólogos y a caminar, peligrosamente, por la fina línea que separa la justicia –o lo que podemos considerar como tal– de la ley. Es como una de esas series de policías donde todo es una trama de grises en las que, a veces, traspasar la legalidad es casi una obligación, más que una opción. Y es que el juego de Weappy Studio no es un juego de estrategia, sin más. Nos enfrenta a miedos y debilidades, a tomar decisiones morales dudosas, a afrontar situaciones complejas con recursos limitados, a pelear contra un machismo desgarrado y sin tapujos y a sumergirnos en una historia fascinante, con una narrativa única y original.

No todo resulta atractivo en «This is the Police 2», desde luego. Su ritmo es tremendamente irregular y hay apartados muy tediosos. Además, es una pena que no esté doblado. Pero es tan único que merece la pena probarlo. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La propuesta de «This is the Police 2» como juego estratégico es única. Aunque con altibajos, la combinación de aventura y gestión de personajes resulta original y, a ratos, apasionante.



METACRITIC USUARIOS  LA NOTA 67 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 68

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

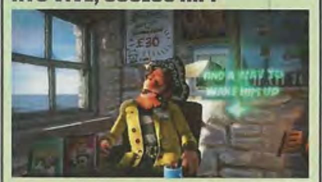
DEMOS

THE LAST OPERATOR
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Este título para un jugador nos plantea misiones hasta completar un objetivo global, acabar con una corporación.
- *store.steampowered.com/app/800650/The_Last_Operator*

THE SECRET OF PUFFIN COVE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



De momento, solo en inglés y activado por la voz. Pero puede ser el inicio para que lleguen otros que reconozcan español.
- *play2speak.com/the-secret-of-puffin-cove*

EXPEDIA CENOTE VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Es el software de una agencia de viajes, sí, pero la experiencia invita a visitar lugares exóticos, después de aparcar las gafas de Realidad Virtual.
- *expedialabs.com/virtualreality*

THE GREAT C

Tenemos tres preguntas

Género: Aventura **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Secret Location Inc. **Disponible:** Octubre 2018 **Precio:** 4,99€ **Web:** *store.steampowered.com/app/841460/The_Great_C* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



The great C» es, más que un juego, una narración que sorprende a quien desconozca el relato de Philip K. Dick. Aunque, con la aportación de la RV, el espectáculo visual también nos ayuda a ver su valor, aunque en los acabados sea todo más suave de lo que nos podemos hacer idea, si leemos el relato. Con media hora de juego, no podemos decir que los casi cinco euros que cuesta parezcan mucho para una historia que encaja en un cine sin pantalla gigante, como los de las ciudades.



SANGUO WARRIORS VR2

Precisión con armas ancestrales

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive **Desarrollador:** 厦门冠赢网络科技有限公司 **Disponible:** 9 de octubre 2018 **Precio:** 24,99€ **Web:** *facebook.com/sanguowarriors* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Ya sabemos cómo puede evolucionar el concepto de los samuráis virtuales. Con más precisión desde la entrega anterior de «Sanguo Warriors VR» y un desarrollo más fluido. Porque este título va de esquivar y atacar para llegar al jefe final. Ese que va a poner a prueba lo que hemos aprendido por el camino del guerrero. Ya sea con espadas o proyectiles, que se reparten en cinco categorías, según la maestría necesaria para usarlas. En cuanto al desarrollo, nos encontramos niveles sencillos con algunas notas de exploración, junto a pruebas asequibles.

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

3 THE GALLERY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión en este título, en un mundo de lo más original.

4 SKYRIM VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Por fin tenemos el mundo de «The Elder Scrolls» alrededor, con un aspecto envidiable y algo de profundidad.

Una de las aplicaciones que más se pueden familiarizar con la RV y Aumentada es vendernos viajes, y todo lo que nos entre por los ojos, antes de hacer una inversión. Aparte de esto, hay títulos que queremos ver evolucionar con las nuevas gráficas. Sobre todo, cuando nos libremos de los cables y solucione el problema de movernos por las habitaciones, sin objetos por medio. Mientras llega, disfrutemos de lo nuevo del mes.



EVASION

Al espacio en compañía

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Archiact
Disponible: 9 de octubre 2018 **Precio:** 39,99€ **Web:** *evasionvrgame.com*
INTERÉS:



Los insectoides de la raza Optera han salido de la tierra y se han hecho con una colonia importante. Lo suficiente para que tengamos que ir a luchar, gracias a nuestras habilidades especiales y un sistema de coberturas.

«Evasion» es una propuesta que hemos visto y veremos muchas veces. Pero con el aliciente de la RV para que parezca nueva. Añade algo de profundidad con varias clases. Como novedad, el movimiento es libre, pero también exigente.

BLAST THE PAST

Para edificar, antes hay que allanar

Género: Simulador **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift **Desarrollador:** Team Blast
Disponible: 3 de octubre 2018 **Precio:** Gratuito **Web:** *philippstenger.com/steam-blast-the-past*
INTERÉS:



Ponemos la música y empezamos a destruir lo que haya por delante. Es la vida del demoledor que nos plantea este juego, nacido de un proyecto entre estudiantes. Una idea que, con RV, puede ser muy bien aprovechada cuando el hardware permite destruir algo más complejo. De momento, estamos ante algo básico. Además, no parece que haya dos derrumbes iguales, con lo que podemos estar ante un antiestrés de los buenos. Encima, tiene secretos que descubrir tras los muros y en nuestra propia cabina de control; no se limita solo a tirar paredes.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



FLYINSIDE FSX
El módulo de Realidad Virtual para «Microsoft Flight Simulator X» se hace realidad y trae algo a lo que Microsoft se niega desde hace años.
flyinside-fsx.com

ZERO DAYS VR GANA UN EMMY
La versión para visualizar en Realidad Virtual de «Zero Days» ha ganado un Emmy, gracias a su uso de la tecnología, narrativa y sonido.
scatter.nyc

TEMPLADO



NO MAN'S SKY VR
«No Man's Sky» puede tener soporte para RV, según los planes de sus desarrolladores, ya con la versión que querían.
nomanssky.com

OCULUS HOME
Aparte de un modelo Oculus Quest, autónomo, también vemos que el software se actualiza junto a Rift Core 2.0.
oculus.com

FRÍO



MAGIC LEAP
Tanto el software como el precio para acceder a los primeros kits de desarrollo parecen poco atrayentes y solo el mercado profesional parece interesado.
magicleap.com

TOP JUEGOS VR

5 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCLULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, esta es otra buena opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar.

6 BEAT SABER
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Además de usar las manos para cortarlo todo con un par de espadas de luz, también hay que mantener el ritmo y hacerlo con gracia.

7 REC ROOM
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Hay que reconocer el esfuerzo continuo que hacen Against Gravity en este título, que no para de crecer y darnos mucho más que un juego.

8 CREED: RISE TO GLORY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Podemos entrenar y aprender a perder, hasta levantarnos y ganar. «Creed» tiene mucho de Rocky y merece la pena ponerse los guantes.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. DRAGON QUEST XI DIGITAL ED. OF LIGHT (12) — Rol ■ Koch Media
2. CALL OF DUTY WWII (18) — Acción ■ Activision Blizzard
3. OVERWATCH LEGENDARY EDITION (12) — Acción ■ Activision Blizzard
4. SHADOW OF THE TOMB RAIDER (18) — Aventura/Acción ■ Koch Media
5. TWO POINT HOSPITAL (12) — Estrategia ■ Koch Media
6. GRAND THEFT AUTO V (18) — Acción ■ Rockstar/Take 2
7. NBA 2K19 (3) — Deportivo ■ 2K/Take 2
8. RAINBOW SIX SIEGE STARTER ED. (18) — Acción táctica ■ Ubisoft
9. FIFA 19 (3) — Deportivo ■ Electronic Arts
10. DIABLO III BATTLECHEST (16) — Rol ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI de septiembre de 2018.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2019 (3) — Deportivo ■ SEGA
2. FALLOUT 76 SPECIAL EDITION (16) — Rol/Acción ■ Bethesda
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) — Simulación ■ Electronic Arts
4. FALLOUT 76 TRICENTENNIAL EDITION (16) — Rol/Acción ■ Bethesda
5. FLIGHT SIMULATOR X STEAM ED. (3) — Simulador ■ Dovetail Games
6. FARMING SIMULATOR 19 COLL. ED. (3) — Simulador ■ Koch Media
7. AGE OF EMPIRES III COMPLETE COLL. (12) — Estrategia ■ Microsoft
8. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) — Simulación ■ Electronic Arts
9. C&C THE ULTIMATE EDITION (16) — Estrategia ■ Electronic Arts
10. FALLOUT 4 GOTY (18) — Acción/Rol ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de octubre de 2018.

U.S.A

1. FALLOUT 76 — Rol/Acción ■ Bethesda
2. THE SIMS 4 — Simulación ■ Electronic Arts
2. ASSASSIN'S CREED ODYSSEY (DESCARGA) — Acción/Aventura ■ Ubisoft
4. FARMING SIMULATOR 19 — Simulador ■ Maximum Games
5. SOUL CALIBUR VI (DESCARGA) — Acción ■ Bandai Namco
6. RUSE (DESCARGA) — Estrategia ■ Ubisoft
7. THE SIMS 4 + CATS & DOGS (DESCARGA) — Simulación ■ Electronic Arts
8. WOW BATTLE FOR AZEROTH — MMO ■ Activision Blizzard
9. NBA 2K19 (DESCARGA) — Deportivo ■ 2K Games/Take 2
10. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGEND. ED. — Rol ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de octubre de 2018.

RECOMENDADOS DE MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 CALL PF DUTY BLACK OPS IIII

N



■ ACCIÓN ■ TREYARCH/ACTIVISION ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 59.95 €



La apuesta por el multijugador exclusivo ha sido arriesgada, pero hay que reconocer que, sin ser redondo, el título de Treyarch es un excelente juego de acción bélica.

■ COMENTADO EN MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 85

3 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM ■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

4 SHADOW OF THE TOMB RAIDER



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS/SQUARE ENIX ■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €



La nueva Lara Croft se consagra con el cierre brillante de la trilogía que ha reinventado a uno de los mayores iconos de la industria. Un juego magnífico en todos sus apartados.

■ COMENTADO EN MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 88

9 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

N



ACCIÓN/ROL/AVENTURA · UBISOFT · UBISOFT · 59.99 €



La nueva epopeya histórica de Ubisoft nos lleva a una época fascinante, con la Grecia clásica como escenario. Héroes, mitos, asesinatos, batallas navales, lugares legendarios... En realidad, «Odyssey» no inventa nada nuevo en la saga, pero es una producción sobresaliente y muy divertida.

COMENTADO EN MM 281 · PUNTUACIÓN: 89



5 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



ROL/AVENTURA · OBSIDIAN · KOCH MEDIA · 49.95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

COMENTADO EN MM 277 · PUNTUACIÓN: 90

6 LIFE IS STRANGE 2

N



AVENTURA · DONTNOD/SQUARE ENIX · KOCH MEDIA · 7.99 € (EPISODIO 1), 32.99 € (TEMPORADA)



La aventura de los hermanos Díaz en su huída tras el caos de Seattle, es una historia maravillosa, contada con una sensibilidad exquisita. DontNod lo ha vuelto a hacer.

COMENTADO EN MM 281 · PUNTUACIÓN: 84

7 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



ROL/ACCIÓN · LEVEL 5/STUDIO GHIBLI · BANDAI NAMCO · 59.99 €



Esperábamos mucho de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular, jugable, accesible, divertido.

COMENTADO EN MM 276 · PUNTUACIÓN: 89

8 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



ESTRATEGIA · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD · GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 · PUNTUACIÓN: 98

12 DARK SOULS REMASTERED



ACCIÓN/ROL · QLOC/FROM · BANDAI NAMCO · 39.99 €



El regreso de un clasicazo del rol que ha marcado época e influido en multitud de juegos, es la producción que debió ser hace seis años. Juegazo imprescindible, lo jugaras o no antes.

COMENTADO EN MM 278 · PUNTUACIÓN: 80

13 TOTAL WAR WARHAMMER II



ESTRATEGIA · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA · 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

COMENTADO EN MM 269 · PUNTUACIÓN: 90

14 WARHAMMER VERMINTIDE II



ACCIÓN · FATSHARK · FATSHARK · 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

COMENTADO EN MM 275 · PUNTUACIÓN: 85

15 ANIMA GATES OF MEMORIES THE NAMELESS CHRONICLES



ROL/ACCIÓN · ANIMA PROJECT · BADLAND PUBLISHING · 19.99 €



La nueva entrega de la saga «Anima Gate of Memories» nos ofrece una perspectiva diferente de la historia global, y un nuevo protagonista que encierra tantos o más misterios.

COMENTADO EN MM 279 · PUNTUACIÓN: 81

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA · KOCH MEDIA · 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 · PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA · EA · 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 · PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA · UBISOFT · 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 · PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS · ELECTRONIC ARTS · 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 · PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

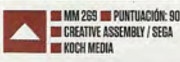


El otoño ha empezado con movimiento en el mundo de la estrategia, aunque el elenco de actores no ha variado. Algunos subem otros bajan... La batalla está en todo su apogeo.



1 TOTAL WAR WARHAMMER II

33% de las votaciones



- MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
- KOCH MEDIA



2 STARCRAFT REMASTERED

24% de las votaciones



- MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD



3 HEARTHSTONE

20 % de las votaciones



- MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
- BLIZZARD
- ACTIVISION BLIZZARD

4 XCOM 2

14% de las votaciones

- MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90
- FIRAXIS / 2K GAMES
- TAKE 2

5 TOTAL WAR WARHAMMER

6% de las votaciones

- MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95
- CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
- KOCH MEDIA

ACCIÓN

Los chicos de Hope County no han permitido que las criaturas sobrenaturales de «Dark Souls» disfrutaran mucho del liderazgo y han recuperado el número uno para «Far Cry 5».



1 FAR CRY 5

32% de las votaciones



- MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 81
- UBISOFT
- UBISOFT



2 DARK SOULS REMASTERED

27% de las votaciones



- MM 279 ■ PUNTUACIÓN: 80
- QLOC / FROM SOFTWARE
- BANDAI NAMCO



3 VAMPYR

21 % de las votaciones



- MM 279 ■ PUNTUACIÓN: 82
- DONTNOD / FOCUS HOME
- BADLAND GAMES

4 WARHAMMER VERMINTIDE II

12 % de las votaciones

- MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85
- FATSHARK
- FATSHARK

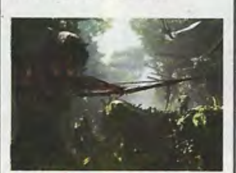
5 GRAND THEFT AUTO V

8% de las votaciones

- MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
- ROCKSTAR
- TAKE 2

AVENTURA

Sabíamos que muchos estabais esperando a Lara como agua de mayo, y parece que su nueva aventura ha gustado de lo lindo, porque ha entrado como un vendaval a lo más alto de la lista.



1 SHADOW OF THE TOMB RAIDER

35% de las votaciones

- N
- MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 88
- CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS/SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA



2 RIME

22% de las votaciones



- MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 92
- TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
- BADLAND GAMES



3 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

20% de las votaciones

- MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85
- DECK NINE / SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA

4 CROSSING SOULS

14 % de las votaciones

- MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85
- FOUR ATTIC / DEVOLVER DIGITAL
- DEVOLVER DIGITAL

5 BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

9% de las votaciones

- MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 81
- CELERY EMBLEM
- ZEROUNO GAMES

ROL

Mientras el rol clásico domina la lista y «Pillars of Eternity II» se afianza en lo más alto, por detrás hay una cruenta lucha por no perder la estela de «Deadfire». ¡Cuántas víctimas por el camino!...



1 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

31% de las votaciones

- MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90
- OBSIDIAN / VERSUS EVIL
- KOCH MEDIA



2 KINGDOM COME DELIVERANCE

25% de las votaciones

- MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86
- WARHORSE / DEEP SILVER
- KOCH MEDIA



3 NI NO KUNI II

24% de las votaciones

- MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89
- LEVEL 5
- BANDAI NAMCO

4 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

13% de las votaciones

- MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 86
- SQUARE ENIX
- KOCH MEDIA

5 ANIMA GATES OF MEMORIES TNC

7 % de las votaciones

- MM 279 ■ PUNTUACIÓN: 81
- ANIMA PROJECT / BADLAND PUBLISHING
- BADLAND PUBLISHING

VELOCIDAD

Vale, ni Fernando Alonso haría algo así -y menos con ese botijo con ruedas que pilota-, pero lo de «F1 2018» es como los milagros del asturiano. Llegar y besar el sano. O la pole, que viene a ser lo mismo.



1 F1 2018

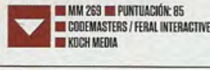
32% de las votaciones

- N
- MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- KOCH MEDIA



2 F1 2017

26% de las votaciones



- MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85
- CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
- KOCH MEDIA



3 PROJECT CARS

20% de las votaciones

- MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85
- CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
- KOCH MEDIA

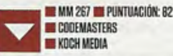
4 DIRT RALLY

12% de las votaciones

- MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS

5 DIRT 4

10% de las votaciones



- MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 82
- CODEMASTERS
- KOCH MEDIA

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

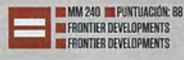
SIMULACIÓN

Y aquí, un mes más, la exploración espacial sigue colocada como número uno. «Elite: Dangerous» domina la lista, y por detrás vemos algo de movimiento, pero nada que preocupe al líder.



1 ELITE: DANGEROUS

31% de las votaciones

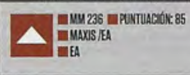


MM 240 PUNTUACIÓN: 88
FRONTIER DEVELOPMENTS
FRONTIER DEVELOPMENTS



2 LOS SIMS 4

26% de las votaciones

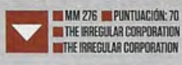


MM 236 PUNTUACIÓN: 85
MAXIS /EA
EA



3 PC BUILDING SIMULATOR

21% de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 70
THE IRREGULAR CORPORATION
THE IRREGULAR CORPORATION

4 WORLD OF WARSHIPS

14% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 90
LESLA STUDIOS / WARGAMING
WARGAMING

5 SILENT HUNTER 5

8% de las votaciones



MM 185 PUNTUACIÓN: 94
UBISOFT ROMANIA
UBISOFT

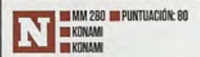
DEPORTIVOS

Tenía que ser un juego de fútbol el que diese vidilla a la lista de juegos deportivos. La nueva entrega de «PES» ha llegado y ha metido un golazo por la escuadra a sus rivales.



1 PES 2019

34% de las votaciones

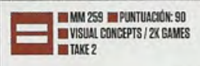


MM 280 PUNTUACIÓN: 80
KONAMI
KONAMI



2 NBA 2K17

22% de las votaciones

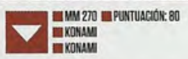


MM 259 PUNTUACIÓN: 90
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2



3 PES 2018

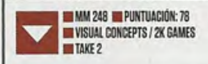
20% de las votaciones



MM 270 PUNTUACIÓN: 80
KONAMI
KONAMI

4 NBA 2K 16

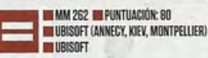
13% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2

5 STEEP

11% de las votaciones



MM 262 PUNTUACIÓN: 80
UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	33% de las votaciones	31% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
38% de las votaciones	35% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	34% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEM



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando


Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo

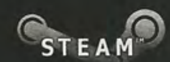

Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBO

ORADA 2017 - 2018






Elige equipo y reto entre Manager y Pro-manager


Juega la Pretemporada


Alcanza tus objetivos


Decide tu alineación


Entrena jugadas

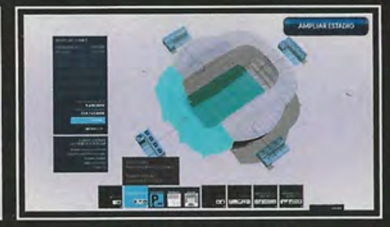

Mejora tu plantilla


Cuida la cantera


Pon a trabajar a los ojeadores


Contrata al cuerpo técnico


Decide el precio de las entradas


Amplía el estadio


Cuida tus finanzas


Lucha por los mejores resultados


Sigue los sorteos


Juega partidos en modo Resultado


Juega partidos en modo Highlights


40 competiciones de Europa América y la Intercontinental


Una Base de datos de 12.500 jugadores


4 perfiles para jugar, competir y subir de nivel


Edita en minutos tu equipo y jugadores





www.fxgamestudio.com

DEVIL MAY CRY 5

¡La veda del demonio se levanta en 2019!

Los demonios son tan astutos que nos pueden convencer de haber sido aniquilados, solo para volver con más fuerza. Por suerte, hay un grupo de cazadores al que llamar.



La pérdida de un brazo es un hecho realmente traumático para cualquiera, y no solo en el apartado puramente físico. Mucho más si trabajas con las manos. Pero, en fin, si eres un cazador de demonios y te llamas Nero quizá no sea algo tan molesto. Más que nada porque tu brazo era un artefacto demoníaco, llamado Devil Bringer y, vaya, cambiarlo por uno nuevo llamado Devil Breaker tampoco es algo tan molesto, y mucho menos si resulta que es más poderoso y versátil que el anterior.

Todo esto es solo parte del arranque de «Devil May Cry 5», que nos traerá de nuevo la acción infernal y espectacular de la legendaria saga de Capcom. Aunque, en realidad, deberíamos decir que será aún más infernal y espectacular, porque las novedades en este entrega serán más numerosas que el cambio del brazo prostético de Nero.



De nuevo en acción

Nero no regresará solo a la acción. En su vuelta a la caza activa de los acólitos del infierno, contará con la ayuda de Dante, Trish, Lady y Nico. En total, en «Devil May Cry» tendremos tres personajes jugables y varios de apoyo, y cada uno contará con habilidades únicas. Los cazadores, además de poderes específicos tendrán sus armas favoritas que, en el caso de Devil Breaker, son prácticamente uno. El brazo de Nero en realidad serán varios.



> “Los cazadores de demonios vuelven, con nuevos y reforzados poderes y armas”



¡El espectáculo más infernal de la acción llegará en 2019! Regresa «Devil May Cry» y lo hace a lo grande, con un espectáculo visual impresionante, tres personajes jugables y el director del juego original, Hideaki Itsuno, al frente del desarrollo.

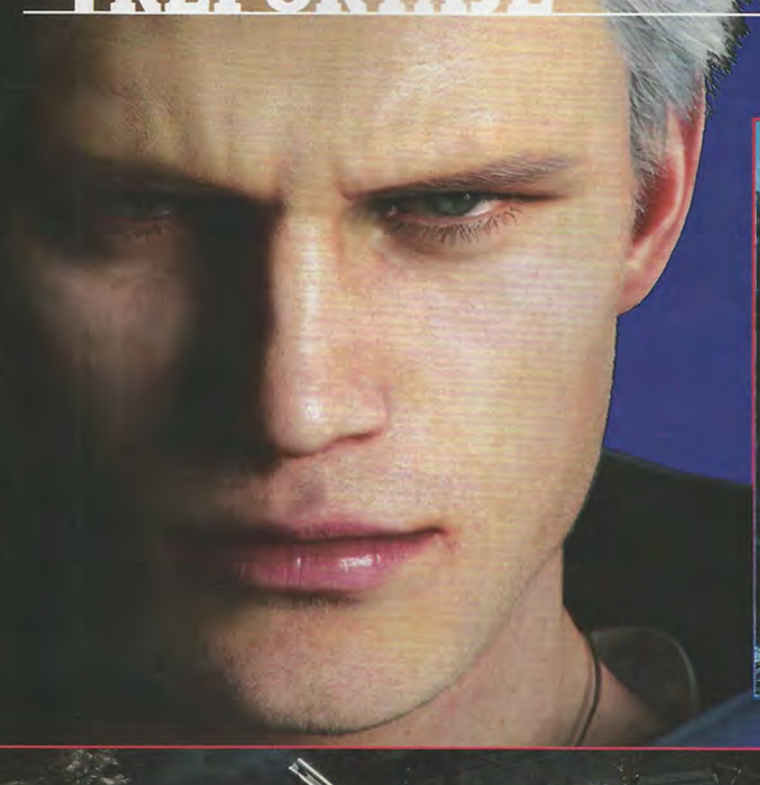
INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Fecha prevista:** 8 de marzo de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en tercera persona**, continuación de la saga de Capcom.
- Habrá **tres personajes jugables** a elegir, entre ellos Nero y Dante.
- Cada personaje tendrá **armas y poderes únicos** y personalizables.
- Nero poseerá un nuevo **brazo demoníaco, el Devil Breaker**, con hasta ocho ataques diferentes.
- La acción se desarrollará en **Red Grave City**.
- Usará el **motor RE Engine**, el mismo de «Resident Evil VII».



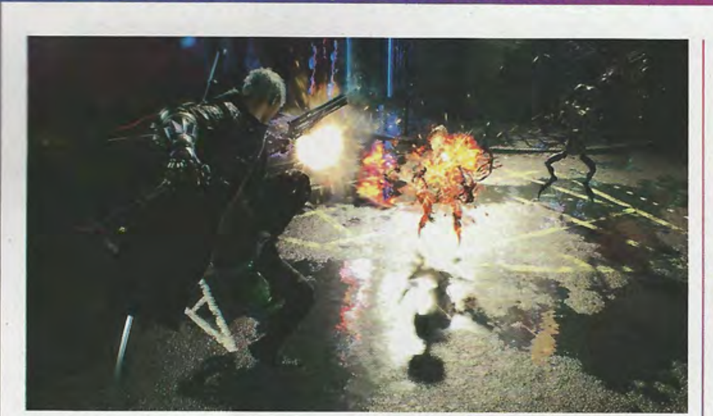




Nico, la proveedora de Nero y artista de las armas –como le gusta definirse– fabricará variantes de Devil Breaker –ocho confirmadas, por ahora– cada una con un ataque único asociado. En algunos casos, además, el poder del brazo se puede potenciar con el arma que porte Nero –Blue Rose o Red Queen, de forma que los combos serán aún más alucinantes.

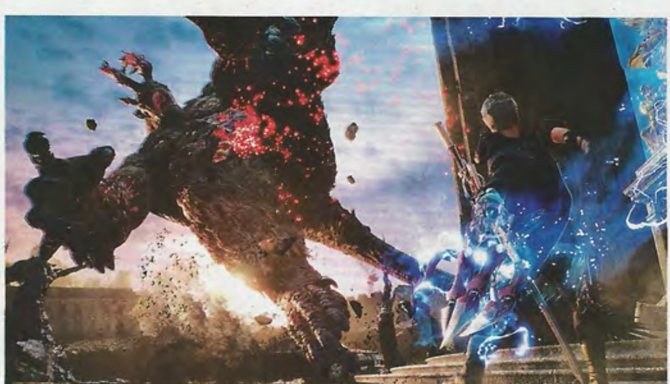
Por la parte de Dante, aunque sin brazo, pero tendremos combinaciones basadas en un estilo similar. A las armas clásicas –Rebellion, Coyota A y Ebony & Ivory–, se unirán otras conocidas y algunas nuevas, que combinan arma con poder espe cial. Entre ellas tendremos la espada diabólica Sparda, el Cavaliere (una moto-espada brutal) o el Balrog, que nos permite lanzar patadas combinadas como un ventilador humano. Y todo ello, asociado al Devil Trigger, el poder que nos permite, manejando a Dante, absorber energía de los demonios que podemos usar en su contra en cualquier momento, o reservarlo para combatir a los enemigos más poderosos. El espectáculo del combate, como ves, será todavía

NUEVOS PODERES, NUEVAS ARMAS... ¡NERO LIBERA SU RABIA CONTRA LOS DEMONIOS!





Blue Rose: la pistola coaxial lacerante de Nero es una perfecta compañera de Red Queen, su hoja demoníaca motorizada. Al igual que ocurre con Dante, la combinación de ambas armas ofrece resultados impresionantes. Y más si se unen a Devil Breaker.





Devil Breaker: el sustituto del brazo demoníaco de Nero (Devil Bringer) que perdió hace tiempo. En realidad, es una serie de brazos -ocho- con diferentes poderes, construidos y perfeccionados por Nico, cada uno con un poder y combo, asociado a veces a armas.





¡Que prueben el poder de Devil Breaker y Gerbera! Esta versión de Devil Breaker lanza ondas de choque en forma de petalos. Su retroceso nos permite, además, desplazarnos en el aire.

más alucinante que en los juegos anteriores de la saga.

> "Nero tendrá un nuevo brazo demoníaco, con diferentes tipos de ataque"

El regreso más brutal

Y todo el espectáculo de lucha, disparos, explosiones, combos y brutales enemigos se librará en Red Grave City, una ciudad aparentemente tranquila y de lo más normal, hasta que un extraño árbol empieza a crecer allí y a chupar la sangre de los habitantes a través de sus raíces. En realidad, no deja de ser una excusa para justificar el regreso de los demonios a este mundo y lanzar a los cazadores contra ellos. Pero hay algo en «Devil May Cry 5» que lo hará una de las entregas más especiales de la serie, pues el director del juego original Hideaki Itsuno, ha vuelto a ponerse a la cabeza del proyecto. Contar, además, con el apoyo de Tatsuya Yoshikawa en el diseño de personaje y la base tecnológica del RE Engine, el motor gráfico con que se desarrolló «Resident Evil VII», asegura un juego de acción realmente épico y visualmente explosivo.

Lo que Capcom ha mostrado del juego hasta ahora es impactante, pero lo mejor es que continúan guardando en la manga información por descubrir y datos sobre los personajes. Los próximos meses serán emocionantes. **A.C.G.**



Cuando Dante se pone serio... Pueden ocurrir cosas como que saque el Cavaliere a pasear. Una motocicleta que se puede usar como arma pesada en dos piezas, como si fueran espadas, con ruedas cortantes. ¡Brutal!

HÉROES CONTRA EL MAL



Dante: El veterano cazador, mitad hombre mitad demonio, regresa con sus inseparables armas: la espada Rebellion, las pistolas Ebony y Ivory, y Coyete A.



Trish: Una diablesa, vieja enemiga de Dante, y prácticamente idéntica a la madre de aquel, Eva. Tras salvar su vida, cambió de bando y se hizo compañera de Dante.



Nero: La nueva generación de cazademonios perdió su Devil Bringer, pero Nico le ha fabricado una serie de nuevas prótesis, los Devil Breaker, con ataques variados.



Nico: Se define a sí misma como una artista de las armas y es la compañera inseparable de Nero, además de la conductora del Devil May Cry, su furgoneta taller.



Lady: Aliada de Dante, mujer de negocios y gestora de los contratos de exterminio. Su apariencia inofensiva oculta una dureza más notable de lo se puede pensar.

JADE RAYMOND

PRODUCTORA. VICEPRESIDENTA DE MOTIVE STUDIOS. CREADORA DE «ASSASSIN'S CREED». 43 AÑOS.



Tras licenciarse en Informática en la Universidad McGill de Montreal, comenzó su carrera como programadora de juegos educativos para IBM y Microsoft. Tras ello trabajo en Sony y EA, y después de siete años en Nueva York y San Francisco volvió a Montreal para trabajar en Ubisoft.

Fue la productora de «Assassin's Creed», uno de los títulos más influyentes de la industria en la última década. También ha trabajado en las sagas «Watch Dogs» y «Splinter Cell», en Ubisoft.

Es una de las mujeres más influyentes de la industria del videojuego. Es miembro de la Junta Directiva de la AIAS (Academia de las Artes y Ciencias Interactivas de Canadá), y de la Junta de directores de C2 Montreal. También es vicepresidenta y gerente de Motive Studios (EA).

Fuera del mundo del videojuego, es también licenciada en Bellas Artes y forma parte de la junta de administración de LOVE, una organización dedicada a reducir la violencia juvenil en Canadá.

El 10 de diciembre recibirá el premio Pionera, en el Fun & Serious Festival de Bilbao, a toda su carrera y por su contribución a la industria.

Puedes seguirla en Twitter en:

@ibjade